LOGiN DISK&BOOKシリーズ
PC-9801でキミだけのオリジナルRPGが簡単に作れる
RPGツクール
Dante98
プログラム
山下信行
絵をまったく描かなくてもゲーム作りが存分に楽しめます
3.5+5インチ
ディスクつき
編集
ログインソフト編集部
アスキー出版局

9784756106650

1913055055002

ISBN4-7561-0665-X C3055 P5500E

LOGiN DISK&BOOKシリーズ

RPGツクール Dante98

●おなじみのフィールド型のロールプレイングゲームが手軽に作れます
●操作方法は簡単で、メニューに従えば初心者にもやさしく利用できます
●グラフィックデータはソフトに用意されているものから選んで使います
●市販のグラフィックツールのデータを読み込んで使うこともできます

■本書に添付したソフトウェアを利用するには
次の機材およびソフトウェアが必要です。

●PC-9801シリーズのパソコン

- NEC製PC-9801シリーズのパソコンのうち、PC-9801初期型/E/F/M/U、および、PC-98XA/LT/HA/DO/DO+では利用できません。また、PC-98XL/XL²/RL/PC-H98では、ノーマルグラフィックモードでのみ利用可能です。なお、PC-9801VMには、アナログ16色グラフィックボードが必要です。
- 8階調液晶ディスプレーを装備している、ノートタイプのパソコンにも対応しています。
- EPSON製PC-286/386/486シリーズのパソコンでも利用可能です。

●640キロバイト以上のメインメモリー

- PC-9801VM/UV2は、標準で装備しているメインメモリーが384キロバイトですので、メインメモリーの増設が必要です。

●日本語MS-DOS

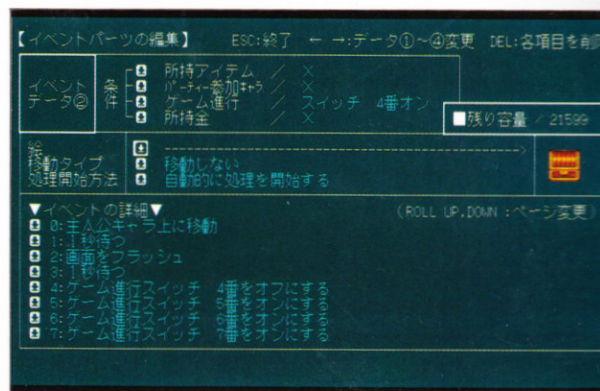
- NEC製MS-DOSのバージョン3.1、3.3、3.3A、3.3B、3.3C、3.3D、5.0のいずれかか、EPSON製MS-DOSのバージョン3.1、3.3、5.0が必要です。

●FM音源

- NEC純正のFM音源を搭載しているパソコンでは、BGMを楽しむことができます。

定価5,500円(本体5,340円)

●キャラクターなどの豊富なグラフィックがあらかじめ用意されています。

●マップの作成は、このように用意されたパーツを並べていくだけです。

●イベントも、メニューに従えば簡単に設定できるようになっています。

LOGiN DISK&BOOKシリーズ

PC-9801でキミだけのオリジナルRPGが簡単に作れる

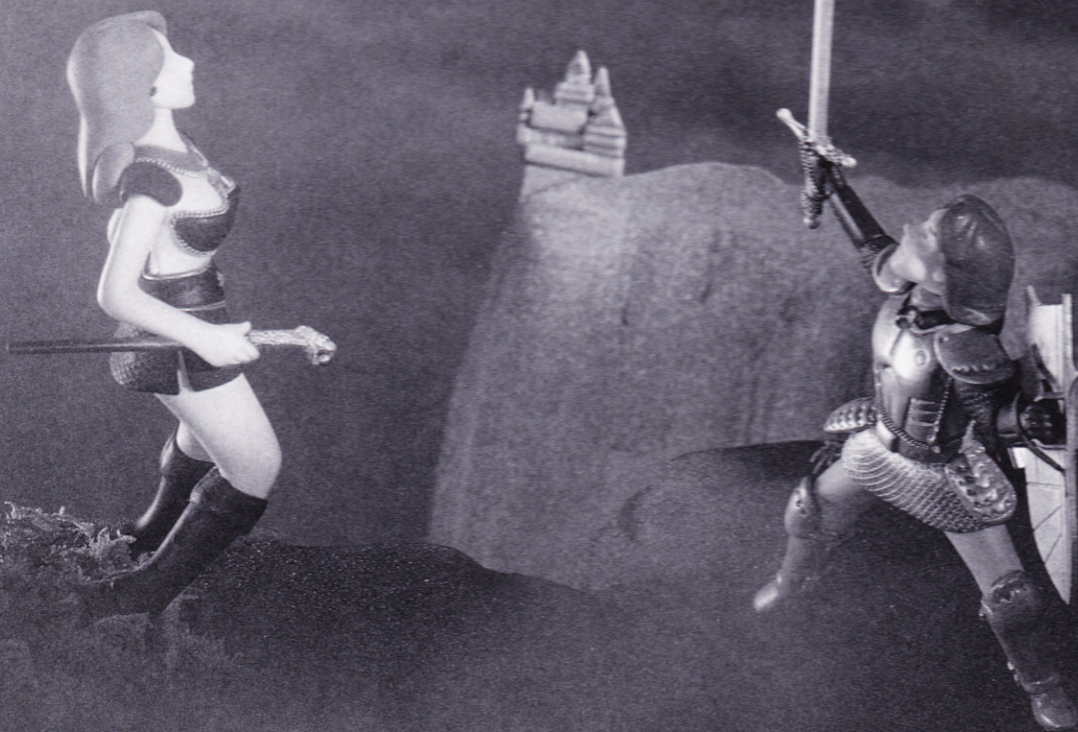
RPGツクール Dante98

プログラム
山下信行

絵をまったく描かなくてもゲーム作りが存分に楽しめます

3.5インチ+5インチ
ティスクつき

編集
ログインソフト編集部

LOGiN DISK&BOOKシリーズ

PC-9801でキミだけのオリジナルRPGが簡単に作れる

RPGツクール Dante98

絵をまったく描かなくてもゲーム作りが存分に楽しめます

CONTENTS 目次

アスキー出版局

RPGツクール

Dante98（ダンテ）登場！

さあ あなただけの物語を作ってみよう！

誰しも、自分の手で、思いどおりの世界、そして物語を造り上げてみたいと思ったことがあると思います。自分の手で、地上を造り、山を造り、川を造り、家を造り、その世界に息づく人々を造り上げる。そして、その世界に壮大な物語が展開していく……。

こんな夢のようなことを、このRPGツクール〝Dante98〟は叶えてくれます。あなたはこの〝Dante98〟を使って、コンピューターのなかに、自分の思いどおりの世界と物語を造り上げることができるのです。

自分ひとりで世界や物語を造り上げていくということは、とっても大変なことのように思えるかもしれません。でも、そんなことはまったくありません。〝Dante98〟では、とっても簡単に世界と物語を造ることができます。

世界を造り上げるための要素のほとんどは、〝Dante98〟のなかに用意されています。あなたはこの要素のなかから自分が造りたい世界や物語に必要なものだけを選び出し、積み木のように組み立てていくだけなのです。

さあ、〝Dante98〟を使って、思いどおりの世界、そして思いどおりの物語を造り上げてみましょう！

緊迫の戦闘シーン

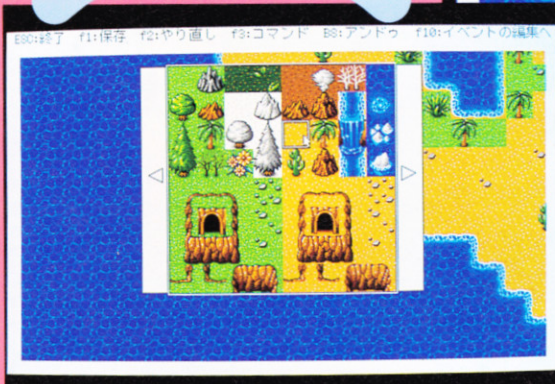
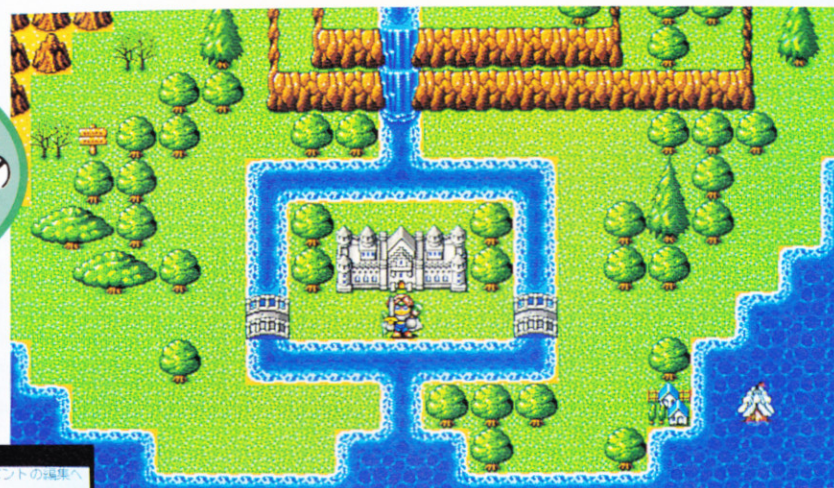
息詰まる敵キャラとの戦闘シーン！　こんなにカッコよくて迫力のある敵キャラのグラフィックが、48種類も用意されています。

あなたは、このなかから自分の気にいった敵キャラを選択するだけで、ゲームにその敵キャラを登場させることができます。しかも、名前や攻撃方法やパラメーターなどを自由に、そして簡単に設定することができます。

敵キャラエディター

【敵パーティー番号: 0】　■の部分は、リターンキーを押すと変更できます

名前	絵	戦法	効果	HP	攻撃力 ()は参考値	防御力 ()は参考値	すばやさ	経験	お金
ウィスプ	■	■	■	20	13 (166)	9 (22)	1	1	2
大ナメクジ	■	■	■	22	12 (166)	10 (22)	1	1	2
ガーディアン	■	■	■	20	13 (166)	8 (22)	1	1	2
グリフォン	■	■	■	20	11 (166)	9 (22)	1	1	2
死神	■	■	■	20	11 (166)	7 (22)	1	0	1

敵キャラの絵 →　①　②　③　④　⑤

マップエディター

「Dante98」には、マップを作るためのお城や森、砂漠といったいろんな種類のパーツがあらかじめ用意されています。ですから、あなたはそれらのパーツを、パズルを組み立てるような感覚で並べて置いていくだけで、ご覧のようなキレイなマップが作成できます。しかも、マップエディターには海岸線を自動的に作成する機能が搭載されていますので、さらに簡単です。

マップ作成が簡単にできて…

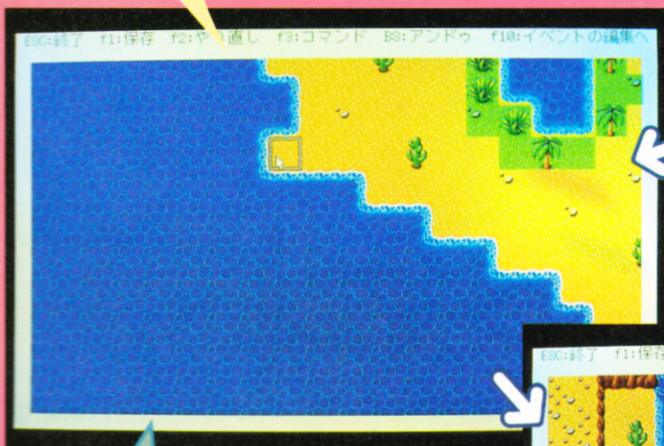
RPGを作るときに、一番面倒そうなマップ作成も、このDante98ではとっても簡単に作ることができます。

Dante98には、約200種もの多様なマップパーツが用意されています。ですから、あなたが、マップのグラフィックを描く必要はありません。まるで壁にタイルを敷き詰めていくように、用意されたマップの各パーツを画面上に置いていくだけで、マップを完成させることができます。豊富なマップパーツから自分の使いたいパーツを選び、ひとつの画面に20×12個、つまり240個のマップパーツを置いてマップを作っていきます。

しかも、Dante98では1024画面ものマップを作成することができます。ですから、マップを大きく使って、壮大なスケールの物語を作ることもできますし、マップは小さいけれども、内容の濃い物語を作ることもできるのです。

パーツの選択

もう
1画面が

完成!

海岸線は自動作成

これらの3枚の写真は、マップを作成する過程を撮影したものです。それぞれ、最初の写真がマップのパーツを選んでいるところ、2枚目が選んだマップパーツを置いているところ、3枚目がマップの1画面分を完成したところです。このように、Dante98では、あらかじめ用意されたマップパーツを選び、画面に置くだけで簡単にマップを作成できます。しかも、海岸線は自動的に作成してくれますから、マップ作成時に、海と陸地の境界線を気にする必要はありません。

イベントだってすぐ作れて…

イベントの編集

Dante98では、お店や宿屋、簡単な会話からスイッチ（プレーヤーが、イベントを進めるための行動をしたかどうか、ということを知るための印）を利用した高度なイベントまで、とても簡単に作ることができます。

お店や宿屋を作る場合は、マップのどこに置くか、そして、なにを売るかを指定するだけでできあがります。また、会話のイベントを作る場合でも、イベントのなかに、文章を書いておくだけでオーケーです。

Dante98では、このイベントの作成の積み重ねで、物語を作っていくことになります。

⬆これは、ゲームのなかで主人公キャラが、街の人と会話をするというイベントのシーンです。Dante98で作成したゲームは、このような会話や、戦闘といったイベントの積み重ねでストーリーが進んでいきます。もちろん、本ソフトではイベントも簡単に作成することができます。アイデア次第で、ユニークなイベントやビックリさせるようなイベントを作ることができます。

イベントを起こしたい場所を選んで

イベントを設定するだけ

【イベントパーツの編集】 ESC:終了 ←→:データ①～④変更 DEL:各項目を削除

イベントデータ①

残り容量 / 31799

絵
移動タイプ 移動しない
処理開始方法 話す・調べるを実行したとき

▼イベントの詳細▼ (ROLL UP,DOWN :ページ変更)
ローラ：ログインさん、こんにちは！
今日もいいお天気ですね

とっても簡単！

⬆➡これらは、イベント作成の写真です。この2枚の写真は、このページの右上の大きな写真に写っている、会話のイベントを作成しているところを撮影しています。1枚目の写真は、その会話のイベントをマップ上のどこに設定するかを選んでいるところです。Dante98では、このように白いカーソルを動かしてイベントの場所を設定していきます。2枚目の写真は、イベントの内容を設定する画面で、〝文章を書く〟というイベントの命令を選択しています。このように、あらかじめ用意されたイベントの命令をカーソルで選択するだけで、イベントを作ることができるのです。また、イベントの命令には、文章の表示以外にも、主人公キャラを強制的に移動させたり、画面の色を変更したり、BGMを鳴らしたりと、いろいろなものが用意されています。それらを組み合わせて、いろいろなイベントを作成できるのです。

豊富に用意されたグラフィック！

Dante98には、美しいグラフィックが豊富に用意されています。ここでは、そのグラフィックを紹介しましょう。どれを使うのかは、あなたの自由ですよ。

敵キャラ

Dante98で用意されている敵キャラのグラフィックです。これらのグラフィックを選択するだけで、あなたの作ったゲームに迫力の敵キャラを登場させることができます。

主人公キャラ

この写真は、Dante98で用意されている主人公キャラのグラフィックです。このなかから気に入ったキャラを選んでゲームに登場させてください。

マップ

これは、マップパーツのグラフィックです。約200種類のパーツが用意されているので、きっとあなたが思い描くマップを作り上げることができますよ。

アイテムや魔法もエディットできる!!

魔法エディター

⬇魔法の設定をしているところです。攻撃魔法や防御魔法、テレポートや能力値アップの魔法など、全部で32種類の魔法が用意されています。

効果	名前	魔法消費	ポイント
個人のＨＰを回復①	ヒール#1	1	30
個人のＨＰを回復②	ヒール#2	2	80
個人のＨＰを回復③	ヒール#3	3	300
全員のＨＰを回復①	ヒーリング#1	11	30
全員のＨＰを回復②	ヒーリング#2	12	100
テレポート	テレポート	1	-
気絶状態を回復	レイズ	1	-
毒、麻痺を回復	キュアー	1	-

アイテムエディター

⬇アイテムを設定している画面です。全部で128個あるアイテムのひとつひとつに、装備品や薬、鍵などの12種類の設定ができます。

番号	名前	値段	種類・パラメーター
64	アーメットヘルム	300	兜　強さ(　30)　装備できる人(01234567)
65	クロスヘルム	500	兜　強さ(　50)　装備できる人(01234567)
66	ホーンヘルム	600	兜　強さ(　60)　装備できる人(01234567)
67	ホーリークラウン	800	兜　強さ(　80)　装備できる人(01234567)
68	マジックヘルム	1000	兜　強さ(100)　装備できる人(01234567)
69	ドラゴンヘルム	1320	兜　強さ(132)　装備できる人(01234567)
70	スライムの剣	15	武器　強さ(　15)　装備できる人(01234567)
71	日本刀	250	武器　強さ(250)　装備できる人(01234567)

もっと

自分の世界を追及したい人のために

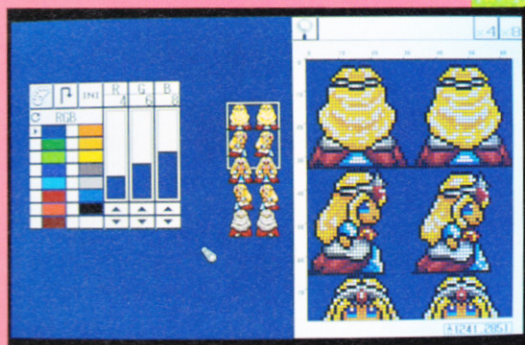
Dante98には、ゲームに使うためのグラフィックが豊富に用意されています。ですが、あなたの描いたグラフィックを読み込んでゲームに使うこともできます。Dante98には、グラフィックエディターは用意されていません。しかし、ログインのDISK&BOOK『お絵描きツール』などの市販のグラフィックツールのデータファイルを、簡単に変換して読み込むことができるのです。ただし、グラフィックのデータを変換するには、MS-DOSの知識が必要になります。

もちろん、あらかじめ用意されたグラフィックでゲームを作り、あとからあなたの描いたグラフィックを読み込んで使う、ということもできます。

なお、データの変換方法については、本書の46ページで詳しく説明しています。

➡主人公キャラなどは、このように、後右前左の各向きに2パターンずつ、合計8枚のグラフィックを描きます。つまり、ゲーム中では、各方向の移動に2パターンのアニメーションをするわけです。

自分で描いたキャラクターが

ゲームに登場!!

➡敵キャラやマップのグラフィックを自分で描くこともできます。なお、これらのグラフィックを描くにはDante98に対応しているグラフィックツールが必要になります（本書46ページを参照）。

※上の画面写真は、すべてログインDISK&BOOK『お絵描きツール』のものです。

ロール　プレイング　ゲーム

RPGってなんだ?

Role Playing Game

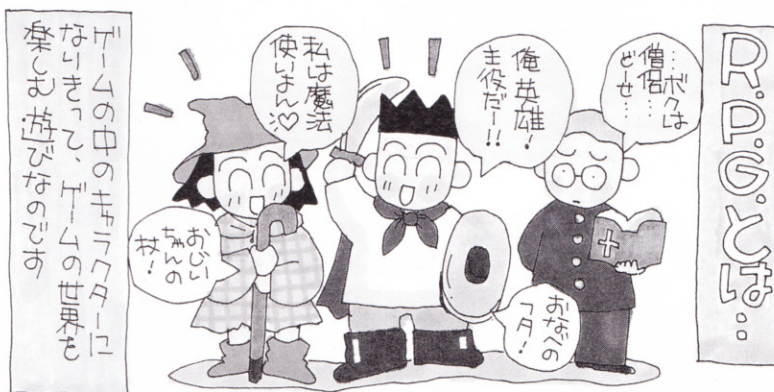
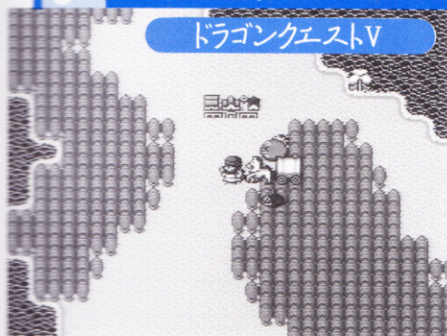
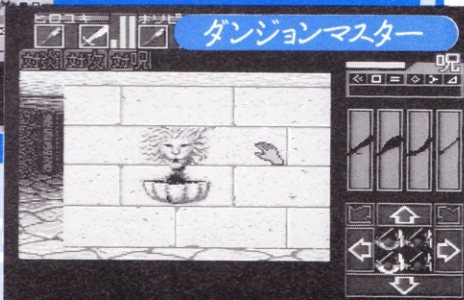
RPGとは

ロールプレイングゲームとは、簡単に言ってしまうと、物語の中の役割や、役柄になりきって、キャラクター操作をして楽しむゲームのことです。

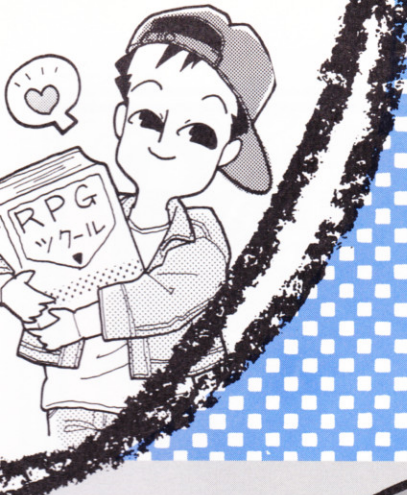
これは最初にテーブルトーク型といわれる、パソコンを使わないボードゲームのような形で登場しました。このロールプレイングゲームが、パソコンの世界に登場したのは、1980年初頭のことです。それ以来、パソコンやファミコンなどハードの普及と共に、多数のソフトが発売されて、非常に人気の高いジャンルになりました。

現在、主流となっているのは、キャラクターを上から見下ろすフィールド型と、キャラクターの視点でゲーム世界を見るダンジョン型のふたつのタイプです。本書添付の〝Dante98〟では、フィールド型のロールプレイングゲームを自分で作ることができます。

有名RPGとその種類

現在のRPGの形態は上記のように、大きく分けてフィールド型と、ダンジョン型のふたつがあります。フィールド型RPGで有名な作品には、『ウルティマ』シリーズなどがあり、これ以外にも、ファミコンでおなじみの『ドラゴンクエスト』シリーズなどもあります。また、ダンジョン型のRPGの代表作としては、『ウィザードリィ』シリーズや、『ダンジョン・マスター』といったものが有名です。

そのほかにも…

そのほかにも、スーパーファミコンの有名ゲームである『ゼルダの伝説』や、パソコンゲームの『イース』シリーズといったRPGがあります。このように、RPGは数多く発売されているのです。

●ULTIMA © PONY CANYON INC. Orign Systems, Inc.
●WIZARDRY © 1991 Sir-Tech Software , Inc. All rights reserved
●DRAGON QUEST V © ENIX
●DUNGEON MASTER © 1987,1990 Software Heven, Inc.
© 1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

『Dante98』を使うための準備

本書に添付しているDante98のディスクは、そのまま、すぐ使うことはできません。MS-DOSのシステムディスク＃１を使って、ユーザーディスクを作成する作業が必要です。ここでは、インストールの手順やMS-DOSの基礎的な知識を説明していきます。

ゲームを作る前にインストール作業が必要

本書に添付されているインストールディスク１とインストールディスク２は、そのままでは使うことができません。本ソフトをご利用前に、MS-DOSのシステムディスクを使って、ユーザーディスク１とユーザーディスク２を作成する、〝インストール〟という作業が必要になります。実際にゲームを作るときは、ユーザーディスク１および２を使い、インストールディスク１と２は使いません。

インストールの方法は、２ドライブ内蔵のパソコン、１ドライブ内蔵のノートパソコン、そしてハードディスクを使用しているパソコンと、それぞれ異なります。このあとのページで詳しく説明していきますので、よく読んでから作業を行なってください。

それから、MS-DOSのシステムディスク#1も用意しておいてください。システムディスクの中には、MS-DOSのシステム本体や、ディスクのフォーマットプログラムなどが収録されています。

なお、インストールの作業をするに当たっては、MS-DOSのバージョンは3.1以上のものを使用してください。お手持ちのMS-DOSのバージョンが、3.1より前の場合、新しいバージョンのものを購入して使用してください。

なお、本書には、５インチと３.５インチのディスクが２枚ずつ入っています。中身は3.5インチ、５インチ共に同じものですので、お手持ちのパソコンに合わせてご使用ください。では、次のページから具体的なインストール方法について説明します。

必要なシステム

●パソコン本体

NEC製PC-9801シリーズのパソコン
（初期型/E/F/M/U、PC-98XA/LT/HAを除く）
液晶ディスプレーを持つ、ノートタイプのPC-9801シリーズ
エプソン製のPC-286/386/486シリーズ
※PC-98XL/XL²/RL/PC-H98はノーマルモードで利用可能
※PC-9801VMにはアナログ16色グラフィックボードが必要。

●メインメモリーが640キロバイト以上必要

●日本語MS-DOS

NEC製のバージョン3.1、3.3、3.3A、3.3B、3.3C、3.3D、5.0
エプソン製のバージョン3.1、3.3、5.0

最初にディスクのフォーマット作業が必要

この"Dante98"でユーザーディスクやゲームディスク(ゲームディスクについては、本書44ページで詳しく説明しています)を作成するときに必要なのが、フロッピーディスクのフォーマット作業です。最近の市販のフロッピーディスクには、フォーマット済みのものもあります。ですが、フォーマットされていないフロッピーディスクは、そのままでは使うことはできません。また、システム入りフォーマットをしたディスクを作る作業は、必ず自分の手で行なわなくてはなりません。

フロッピーディスクのフォーマット作業は、パソコンを使う上で必ず知っておいた方がいいと思いますので、これを機会に覚えておいてください。

まず最初にMS-DOSのシステムディスク#1を用意してください。

それをPC-9801のドライブAに入れ、電源を入れます。画面にメニューやメッセージが表示されますが、エスケープキーやストップキーを押して"A>"と表示させてください。下の図は、左の列が普通のフォーマットのしかたで、右の列がMS-DOSのシステム入りフォーマットのしかたです。

フロッピーディスクのフォーマットのしかた

注意 ディスクをフォーマットする際にディスクのタイプを聞かれた場合は、"2:2HD"か"2:(1.2MB)"を選択してください。

デスクトップパソコンで ユーザーディスクを作成する場合

フロッピードライブを２台内蔵しているマシンで、インストール作業を行なうには、MS-DOSのシステム入りフォーマットをしたディスク１枚と、通常フォーマットをしたディスク１枚が必要です。インストール作業によって、システム入りフォーマットディスクはユーザーディスク１に、通常のフォーマットディスクはユーザーディスク２になります。２枚のディスクを間違えないように注意して入れてください。

では、実際の手順を説明しましょう。MS-DOSのシステム入りフォーマットディスクを、Aドライブに入れて電源を入れます。そして〝A>〟の状態になるまでリターンキーを押します。次に、インストールディスク１をBドライブに入れます。準備ができましたら、〝B:〟とタイプしてリターンキーを押して、画面上に〝B>〟を表示させてください。

MS-DOSのシステム入りフォーマットしたディスク１枚と、通常フォーマットしたディスク１枚を用意してください。
インストールの途中で、ディスクを入れ替える指示が出ます。システム入りフォーマットしたディスクを“ユーザーディスク１”、通常フォーマットしたディスクを“ユーザーディスク２”と呼びますので、ディスクを間違えないように入れ替えてください。
▶インストール作業を開始しますか？
はい　……リターンキー
いいえ……ESC キー

⬆インストール作業中は、画面上にいろいろと指示が表示されます。指示に従ってインストールを行なってください。

次に、〝install〟と入力してリターンキーを押すと、インストール作業が始まります。インストール先を聞かれたら、フロッピーディスクを選び、続いてAドライブを選択してください。

ＭＳ−ＤＯＳをインストールする

※補足……インストールプログラムが、インストール作業中に〝ユーザーディスク1〟と呼んでいるのは、〝ユーザーディスク1用のシステム入りフォーマットディスク〟のことであり、〝ユーザーディスク2〟と呼んでいるのは〝ユーザーディスク2用のフォーマットディスク〟のことです。

ノートパソコンで ユーザーディスクを作成する場合

フロッピードライブを1台しか内蔵していない、ノートパソコンでのインストールのしかたを説明します。

まず、パソコンのシステム起動装置の設定が〝フロッピーディスク優先〟に設定してあることを確認してください。パソコンの動作モードの設定メニューの出し方は、右のコラムを参照して行なってください。

次に、ドライブが2台あるマシンと同じように、システム入りフォーマットをしたディスク（以下システム入りディスク）と、通常フォーマットをしたディスクを1枚ずつ用意します。そして、システム入りディスクでパソコンを起動します。起動すると、画面で日付や時間を聞いてきますので、リターンキーを2回押して、画面に〝A>〟が表示された状態にしてください。その後、システム入りディスクを抜いて、インストールディスク1と入れ替えます。画面上の表示が〝A>〟の状態から〝install〟と打ち込んでリターンキーを押すと、インストール作業が開始されます。インストール先はフロッピーディスクを選び、次にAドライブを選択してください。

設定メニューの出し方

◆ 98NOTEメニュー ◆
モード設定
↑↓←→キーでモードの設定を行ってください
1．RAMドライブ用メモリの使用 ｛ RAMドライブ／増設メモリ／使用しない ｝
2．システム起動装置の指定Ⅰ ｛ 標準／内蔵固定ディスク／ROM BASIC ｝
3．システム起動装置の指定Ⅱ ｛ FD／RAMドライブ／FD優先 ｝
4．第一ドライブの指定 ｛ FD／RAMドライブ ｝
5．RAMドライブライトプロテクト ｛ する／しない ｝
6．内蔵モデムの設定 ｛ V.25bis／AT／半二重／しない ｝
Q．終了
RAMドライブ用メモリの使用方法を決定します
RAMドライブ以外に設定すると3、4、5項目の設定は無効となります
｛増設メモリ｝を指定した場合にはメモリ内容の保存は行いません
※ESCキーを押すとメインメニューに戻ります
Copyright (C) NEC Corporation 1992

設定メニューを出すには、まず、HELPキーを押しながらコンピューターの電源を入れるかリセットボタンを押してください。すると、98NOTEメニューが表示されますので、そこで〝モード設定〟を選択してください。

ノートパソコンでのインストールのしかた

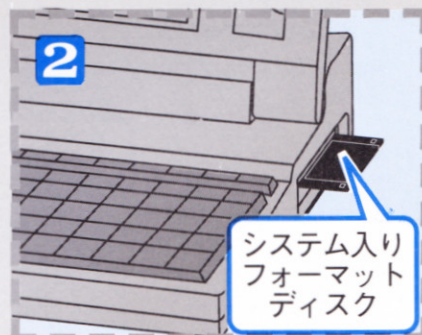
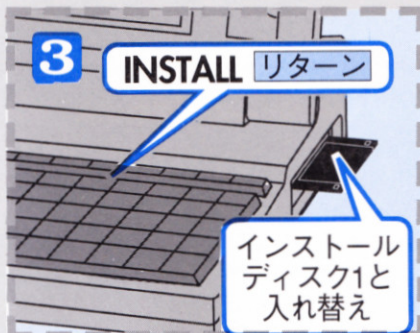
1 モードの設定

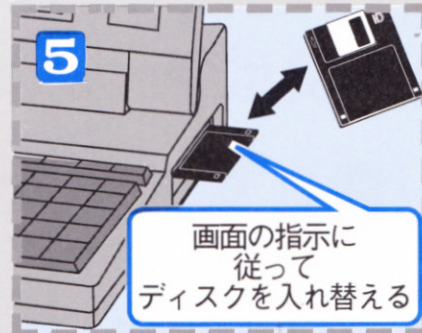
PC-9801N

RAMドライブの使用/する
システム起動装置の指定/FD
第一ドライブの指定/FD
RAMドライブプロテクト/しない

PC-9801NS/E/T

RAMドライブの使用/する
システム起動装置の指定Ⅰ/標準
システム起動装置の指定Ⅱ/FD
第一ドライブの指定/FD
RAMドライブプロテクト/しない

↑HELPキーを押しながら電源を入れて、メニュー画面を出します。そして、第一ドライブの指定をフロッピーディスク優先に設定してください。

↑システム入りディスクを入れ、ノートメニュー画面を終了させてマシンを起動し、〝A>〟の状態にします。

↑システム入りディスクを、インストールディスク1と入れ替え、〝INSTALL〟と入力してください。

↑作業開始のメッセージが出たら、システム入りディスクと入れ替え、リターンキーを押してください。

↑そして、画面の指示に従って、ディスク交換を行ないながら作業を進めてください。

※補足……ノートパソコンでフロッピーディスクにインストールをする場合、インストール先は、必ずドライブAを選んでください。また、インストール作業中に、インストールプログラムが〝ユーザーディスク1〟と呼んでいるのは、〝ユーザーディスク1用のシステム入りフォーマットディスク〟のことであり、〝ユーザーディスク2〟と呼んでいるのは〝ユーザーディスク2用のフォーマットディスク〟のことです。

ハードディスクへのインストールのしかた

ここでは、ハードディスクへのインストールのしかたを説明します。ただし、ハードディスクにインストールする場合は、ディレクトリーやデバイスドライバーなどの、MS-DOSの知識が多少必要です。また、ハードディスクを使用していて起こった事故などについては、ログインソフト編集部では一切責任を負えません。あらかじめご了承ください。

なお、Dante98をインストールすると、〝RPGCONST〟という専用ディレクトリーがハードディスクに自動的に作成されます。また、日本語FEPである〝VJE-Σ〟をハードディスクにインストールする場合は、ハードディスクの〝CONFIG.SYS〟の内容が、自動的に書き替えられます。

ハードディスクで使用する場合

ハードディスクにインストールする場合は、ユーザーディスクの作成作業は必要ありません。まず最初に、本書に付属のインストールディスク1とインストールディスク2を用意してください。

まず、パソコンの電源を入れて、パソコン本体のシステムを立ち上げます。その後、〝A>〟の状態になるようにしてから、フロッピーディスクドライブにインストールディスク1を入れてください。

次に、今インストールディスク1が入っているドライブを、カレントドライブにチェンジします。チェンジを確認した後、〝INSTALL〟と入力してリターンキーを押せばインストールが開始されます。

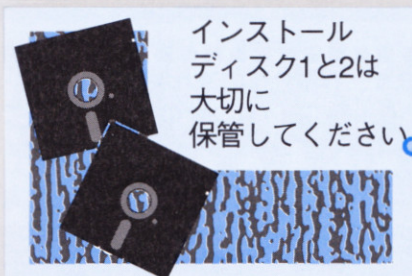
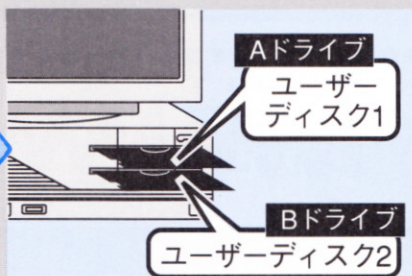
ハードディスクへのインストールの場合、〝Dante98〟のディレクトリーは、インストールの際に自動的に作成されます。自分でコマンドを使い、ディレクトリーを作成する必要はありません。

ハードディスクにインストールすると、作業の最後に日本語FEPのVJE-Σをインストールするかどうかを尋ねてきます。ここで、〝はい〟を選択すると、VJE-Σのシステムファイルがハードディスクに転送されてしまいます。それに伴って、CONFIG. SYSの内容が書き替えられてしまいますので注意してください。すでにハードディスクでVJE-βなどをお使いの方は、新たにインストールする必要はありません。

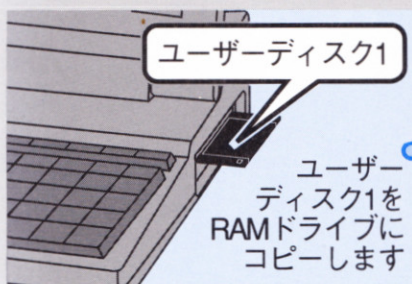
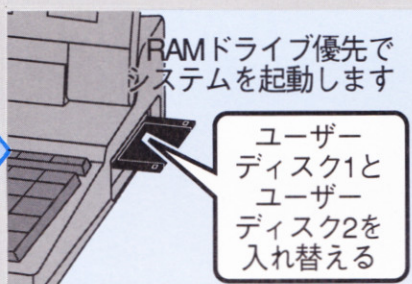
一度、本ソフトをハードディスクにインストールしたあとに、なんらかの理由でもう一度インストールし直す場合は、先にインストールしたときにできたディレクトリーを削除してから行なってください。ディレクトリーの削除の方法はMS-DOSのマニュアルを参照してください。なお、ディレクトリーを削除するときは、先にそのディレクトリーの中にあるファイルをすべて削除しておくことが必要です。ご注意ください。

※注意……本ソフトに付属のVJE-Σ以外のFEPを使用して、なんらかの動作不良が起きた場合は、インストール作業をやり直し、VJE-Σをインストールしてお使いください。また、ハードディスクでのご使用の場合、本ソフトが正常に動作しないことがあります。その場合は、CONFIG.SYSの内容を書き替えるか、フロッピーディスクでご利用ください。

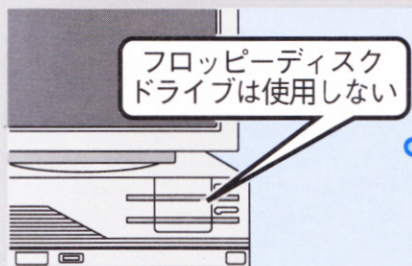
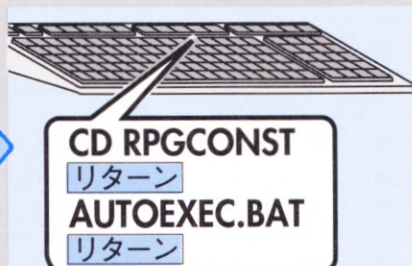
実際に起動させてみましょう

デスクトップパソコンでの起動のしかた

インストール作業が終了したら、本書に付属しているインストールディスク1と2は、大切に保管してください。ソフトを起動させる場合は、自分で作成したユーザーディスク1と2を使用してください。

ユーザーディスク1をAドライブに、ユーザーディスク2をBドライブに入れて、電源スイッチを入れます。うまく起動されない場合は、もう一度、本書の12ページを読んで、インストールし直してください。

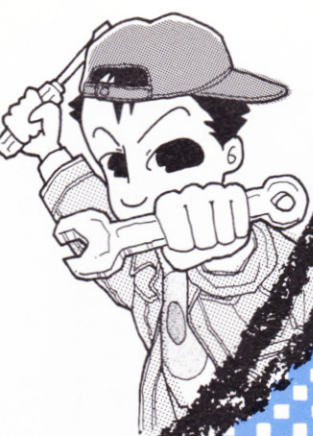
ふたつのフロッピードライブを内蔵している、デスクトップタイプのマシンの場合の起動方法は次のとおりです。ユーザーディスク１をAドライブに、ユーザーディスク２をBドライブに入れ、電源スイッチを入れるか、またはリセットボタンを押してください。もし、正常に起動されなかった場合は、本書12ページを参照してインストール作業をやり直してください。

ノートパソコンでの起動のしかた

まず、"HELP"キーを押しながら、スイッチを入れ、ノートメニューを出します。そこでユーザーディスク1をドライブに入れて、RAMドライブコピーモードを選び、RAMドライブにコピーしてください。

ノートメニューに戻って、システムの起動装置と第一ドライブの指定をともにRAMドライブにします。そしてユーザーディスク1を2に入れ替えたのち、ノートメニューを終了させてマシンを起動させてください。

ノートパソコンで起動させるときは、まずノートメニューを立ち上げます。そしてフロッピーディスクをRAMディスクにコピーするメニューを選び、ユーザーディスク１をRAMディスクにコピーします。その後、フロッピーをユーザーディスク2に入れ替えてから、起動装置と第一ドライブの指定をRAMドライブにし、ノートメニューを終了させてパソコンを起動させてください。

ハードディスクからの起動のしかた

まず、パソコン本体の電源を入れてください。このときにフロッピードライブにディスクが入っていると、そちらを読み込みにいきますので注意してください。そして画面を"A>"の状態にしてください。

次に"A>"に続いて"CD RPGCONST"と打ち込んでリターンキーを押し、Dante98のディレクトリーに移ります。次に、"AUTOEXEC.BAT"と打ち込んでリターンキーを押すと、ソフトが起動されます。

ハードディスクから起動する場合は、"A>"などの状態から"Dante98"のあるディレクトリーに移るために、"CD RPGCONST"と打ち込んで、リターンキーを押してください。その後、"AUTOEXEC.BAT"と打ち込んで、リターンキーを押すと、ソフトが起動されます。正常に起動しない場合は、本書14ページの注意などを読んで、インストールし直してください。

※補足……ノートパソコンで使用する人は、Dante98を起動させたら、まずユーティリティーメニューに入り、"パレットの切り替え"にカーソルキーを合わせてリターンキーを押してください。これで、画面の色が8階調モノクロ液晶ディスプレー用のものに切り替わり、ノートパソコンでも、Dante98の画面が見やすくなります(詳細は本書49ページ)。

ゲームの作り方

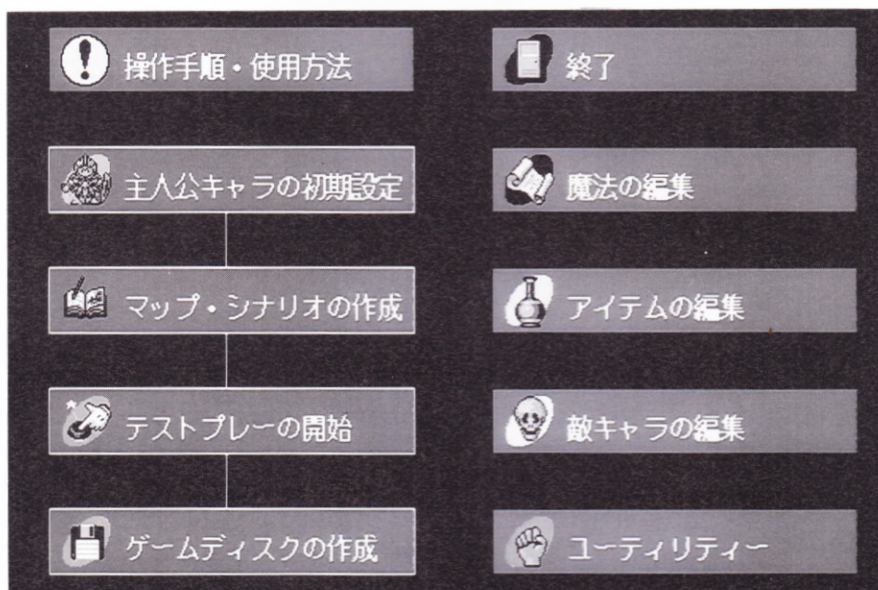
ひと口に「RPGを作る」といっても、一般には、プログラム作成やグラフィック描画など、かなりの専門的な知識と技術が必要です。しかし『Dante98』を使えば、そのような専門的な知識がなくても、誰にでも簡単にオリジナルRPGを作ることができるのです。

メニューの流れ

まず、作業全体の流れを説明します。Dante98はいくつかのエディターで構成され、メニュー画面より各エディターを選択します。

Dante98を立ち上げると、右のような画面が表示されます。この画面を〝メニュー画面〟と呼びます。

この項目の中で、〝主人公キャラの初期設定〟、〝マップ・シナリオの作成〟の項目と、〝○○の編集〟と書いてある項目は〝エディター〟と呼びます。ゲームの要素となる主人公キャラやマップは、それぞれのエディターを使って別々に作っていく仕組みになっています。

メニュー画面でカーソルを動かして、使いたいエディターを選んだあとにリターンキーを押すと、選んだエディターが起動します。

基本的な操作手順

このDante98には、キャラクターやマップなどのグラフィックや、ゲーム中のBGMなどのゲームを作る上で必要なデータが、あらかじめ登録されています。それらを自由に組み合わせて、ゲームを作っていくのです。

基本的な操作は、メニュー画面に続いて並んでいる、〝主人公キャラの初期設定〟から〝ゲームディスクの作成〟の順で進めていきます。この4つは、自分でRPGを作る際に必ず使うところなので、これから説明することをよく読んで、使い方をマスターしてください。

また、アイテムや魔法の設定を変えたり、自分で描いたグラフィックを使う場合は、各エディターやユーティリティーを起動してください。なお、詳しい操作方法は、各エディターごとの説明ページや、「グラフィックデータの変換について」を参照してください。

親切な説明付き

Dante98には、使い方をわかりやすく説明する便利な機能が付いています。メニュー画面の左上にある、「操作手順・使用方法」という項目がそれです。この機能は、Dante98が持つ各エディターの画面をそのまま使用して、いろいろな設定を行なうときのキーの操作方法や設定のしかたを詳しく説明しています。なお、ひととおり操作の方法や設定のしかたの説明が終わると、自動的にメニュー画面に戻るようになっています。

●主人公キャラの初期設定を行なう

初めに主人公キャラの名前やグラフィックを決めます。この作業は、〝主人公キャラの初期設定〟で行なってください。主人公キャラとは、ゲーム中でプレーヤーが操作するキャラのことです。Dante98では、主人公キャラは最大８人まで作ることができ、ゲーム中では、同時に４人までを一緒にパーティーに組むことができます。また、パーティーのメンバーを入れ替えることもできます。

●マップ、シナリオを作る

ＲＰＧの舞台となるマップを作ります。Dante98では、マップは、あらかじめ用意されているマップパーツを画面上に並べていくだけで作成できます。これにより、絵が描けない人でも、マップをすばやく簡単に作ることができます。次に、シナリオに沿って町の住人や宝箱などのイベントを作っていきます。マップとイベントは、〝マップ・シナリオの作成〟で作成します。

●テストプレーを繰り返す

でき上がったＲＰＧは何度もテストプレーを繰り返して、イベントが設定したとおりに動くか、マップのつながりがおかしくなっていないかなどをチェックします。また、敵キャラが強過ぎないか、逆にプレーヤーキャラクターが強過ぎないかなどの、ゲーム全体のバランス調整も必要となります。これらの作業は、「テストプレーの開始」で行なってください。

●ゲームディスクを作る

Dante98で作成したＲＰＧは、通常はエディター上でのテストプレーしかできません。そこで本ソフトでは、ディスクを入れてマシンを立ち上げるだけで自動的にゲームが始まるようになる、ゲームディスクを作成できるようになっています。その作業を行なうのが〝ゲームディスクの作成〟です。なお、ゲームディスクに入っているデータは、エディター上で編集し直すことはできません。

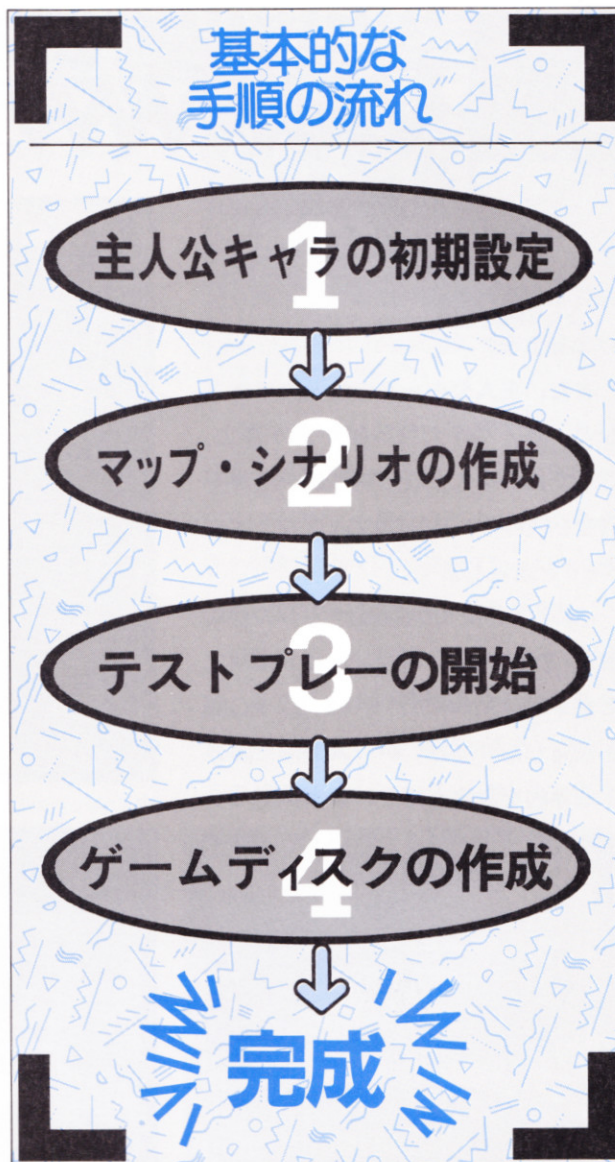
●魔法、アイテム、敵キャラを編集する

Dante98では、あらかじめ魔法やアイテムのデータがたくさん用意されていますが、それらのデータは〝魔法の編集〟や〝アイテムの編集〟で簡単に変更することができます。また、敵キャラの名前や各パラメーターも、〝敵キャラの編集〟を選択することで変更が可能です。もちろん、変更したそれらのデータは、すべてディスクに保存することができます。

●終了

〝終了〟を選択すると、Dante98を終了します。ただし、ディスクに保存していないすべての編集データが失われますので、必要なデータは必ずユーザーディスクに保存しておいてください。

●ユーティリティー

Dante98には、主人公キャラ、マップ、敵キャラのグラフィックがあらかじめ用意されていて、それらを選んで使うことができます。ただし、市販のグラフィックツールなどで描いた、あなたのオリジナルグラフィックを使用することもできます。その場合は、ユーティリティーを選択して、描いたグラフィックデータを読み込んで下さい。詳しい作業の手順は、本書46ページの「グラフィックデータの変換について」を参照してください。

すべてのエディターで共通なキー操作

ESC **終了**：現在、起動しているエディターを終了します。このとき、編集したデータをディスクに記録して終了するか、記録しないで終了するかを聞いてきますので、どちらかを選択してください。

f･1 **保存**：データをディスクへ保存します。編集したデータは、ディスクに保存しないと、エディターを終了するときに消えてしまいます。必要なデータは必ずユーザーディスクに保存してください。

↵ **リターンキー**：画面の⬇のマークは、「リターンキーを押してください」という意味です。エディターによって押したときの機能は異なります。詳しい説明は、各エディターの説明を参照してください。

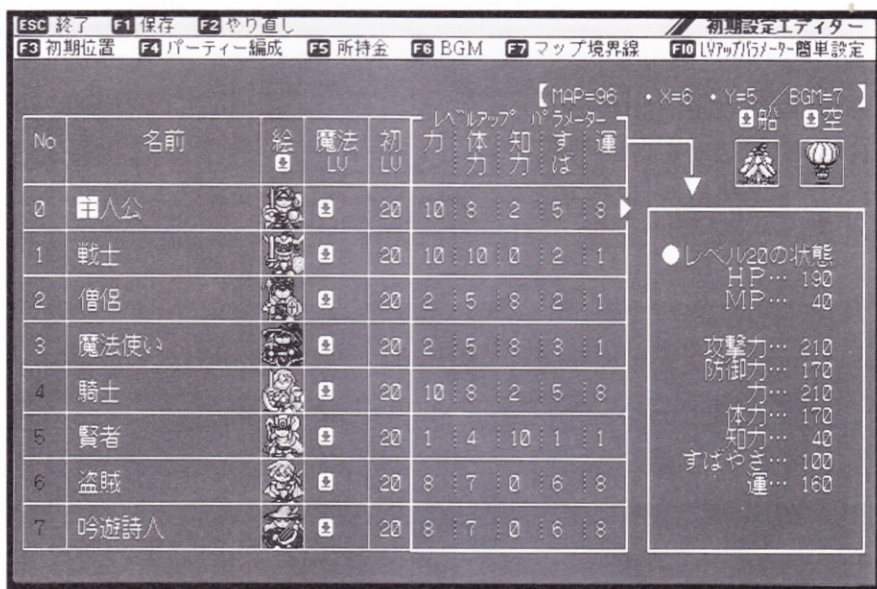
f･2 **やり直し**：すでにディスクに記録したデータを読み込みます。この機能を使うと、それまでに編集していた、ディスクに保存していないデータはすべて消えてしまいますので注意してください。

主人公キャラの初期設定

主人公キャラの初期設定エディターでは、主人公キャラの各パラメーターを設定します。また、BGMやマップの境界線などの基本設定も行ないます。

いよいよゲームの作成に取りかかります。まずは、あなたの分身となる主人公キャラの名前やグラフィックを決めましょう。

また、主人公キャラには、力や体力など、いくつかの特性値があります。ここでは、それぞれの特性値の上がり具合を決める、〝レベルアップパラメーター〟を設定します。

そのほか、この〝主人公キャラの初期設定〟では、マップをフィールドエリアとダンジョンエリアに分けたり、BGMを設定したりなど、ゲーム全体に関わる基本的な設定も行ないます。

No	名前	絵	魔法LV	初LV	力	体力	知力	すば	運
0	主人公			20	10	8	2	5	8
1	戦士			20	10	10	0	2	1
2	僧侶			20	2	5	8	2	1
3	魔法使い			20	2	5	8	3	1
4	騎士			20	10	8	2	5	8
5	賢者			20	1	4	10	1	1
6	盗賊			20	8	7	0	6	8
7	吟遊詩人			20	8	7	0	6	8

主人公キャラの初期設定で使用するキー操作

[リターン] ↓マークにカーソルを合わせて、リターンキーを押します。

[ESC] 主人公キャラの初期設定エディターを終了するときに使用します。

[f･1] この初期設定エディターで設定可能なデータを、すべてユーザーディスクに保存するときに使用します。

[f･2] すでにディスクに保存してあるデータをエディターに読み込みます。現在編集中のデータは消えてしまいます。

[f･3] 主人公キャラのパーティーや、乗物の初期位置を設定します。乗物の初期位置は、海上用と空中用の2種類を別々に設定できます。

[f･4] 主人公キャラの初期パーティー編成を行ないます。初期パーティーに加わっているキャラクターは、一番左の〝No〟の数字が水色で表示されます。

[f･5] 主人公キャラが、ゲームを開始した直後に持っている所持金の金額を設定するときに使います。

[f･6] 地上、海上、空中のそれぞれの移動時のBGMと、通常の戦闘時のBGMを設定します。

[f･7] マップ全体を、海や大陸などを作るフィールドマップエリアと、町や城、ダンジョンなどを作るダンジョンマップエリアとに分けます。

[f･10] 主人公キャラのレベルアップパラメーターを、あらかじめ用意された6種類のサンプルパターンから、選んで設定できるエディターを起動します。

[CTRL]＋[XFER] 日本語フロントエンドプロセッサ（通称FEP）という漢字変換プログラムを起動します。FEPの操作方法については、本書64ページを参照してください。

※補足……f・7キーのマップ境界線の設定モードに入ったら、カーソルキーを押してください。点線による四角い枠の大きさが変わります。この枠で囲まれた左上の部分がフィールドマップエリアになり、右下がダンジョンマップエリアになります。なお、ここで表示されているのは、マップ全体の縮小画面で、全体で1024画面分のマップになります。マップの境界線は後から変えることもできますので、最初は、大まかに設定しておいてください。

主人公キャラの初期設定

Dante98では、最大８人の主人公キャラを作成できます。

まずエディットしたいキャラの〝名前〟の欄にカーソルを動かし、CTRLキーとXFERキーを同時に押してください。これでひらがなや漢字を入力できます。詳しい入力方法は、「日本語入力の方法」を参照してください。

次に〝絵〟の欄にカーソルを動かして、リターンキーを押します。この状態でカーソルキーを押すとグラフィック64枚が順に入れ替わります。使いたいグラフィックになったら、もう一度リターンキーを押して決定してください。

隣の〝魔法レベル〟は、そのキャラが、どのくらいのレベルで魔法を覚えるかを決めるものです。〝魔法レベル〟の欄にカーソルを合わせてリターンキーを押すと、32種類の魔法の一覧と、それぞれの修得レベルが示されるので、キャラごとに数値を入力してください。

⬆CTRLキーを押しながらXFERキーを押すことで、漢字やひらがなを入力することができます。

⬅主人公キャラ用のグラフィックは、人物だけで40種類以上、モンスターや岩などをあわせて、全部で64種類が登録されています。〝宝箱〟の姿をした主人公キャラなども設定できるので、凝った演出が可能です。

⬆海上や空中を移動するときに使用する乗物のグラフィックもこのエディターで設定します。設定の方法は、主人公キャラの場合と同じです。

〝初レベル〟は、ゲームがスタートしたときに、キャラが持っているレベルを設定します。各レベルのときにキャラの特性値がどうなるかは、〝レベル○の状態〟の一覧に表示されます。

最後の〝レベルアップパラメーター〟は、そのキャラの特性値の上がり具合を決める数値です。数値が大きいほど、その特性値はレベルアップ時に大きく上昇し、０にすると変化しません。

主人公キャラの性格を決める

Dante98では、主人公のパーティーを構成するキャラのそれぞれに、10種類の特性値が設定されます。この数値の違いにより、個々のキャラの能力が決まってきます。

レベル そのキャラの成長の度合を示しています。戦闘によって得た経験値が、一定の値に達するとレベルが上がり、それぞれの特性値も増えていきます。

HP そのキャラの生命値(ヒットポイント)を表わします。戦闘などでダメージを受けると減っていき、０になると戦闘不能の状態になります。

MP 魔力値(マジックポイント)を表わします。魔法を使用すると、その魔法に応じたMPが消費されます。MPが０のキャラは魔法が使用できません。

攻撃力 キャラの力と装備している武器の威力を合計した値です。攻撃力が高いと、武器で攻撃した場合に敵キャラに与えるダメージが大きくなります。

防御力 キャラの体力と、現在装備している鎧などの防具の威力をたした値です。防御力が高いと、敵キャラの攻撃から受けるダメージが少なくなります。

力 キャラの力の強さを示します。力の強いキャラほど、攻撃力が高くなり、武器で攻撃する場合に、敵キャラに与えるダメージが大きくなります。

体力 HPの増える割合や防御力に関係します。体力の高いキャラほど、レベルアップしたときに、HPの最大値の増え方が大きくなります。

知力 知力は、MPの増え方に関係します。この特性値が高いキャラは、レベルアップ時のMPの最大値が増える幅がより大きくなります。

すばやさ 敵キャラと戦闘をするときの、攻撃する順番に関係します。すばやさが高いキャラほど先に攻撃することができ、戦闘を有利に行なうことができます。

運 敵からの攻撃を避ける確率に関係します。つまり、運の数値の高いキャラほど敵の攻撃をかわす確率が高くなり、ダメージを受けにくくなるのです。

5つのレベルアップパラメーターについて

特性値のうち、次の5つについては、レベルが上がるときに、いくつ数値が増えるかを決めることができます。

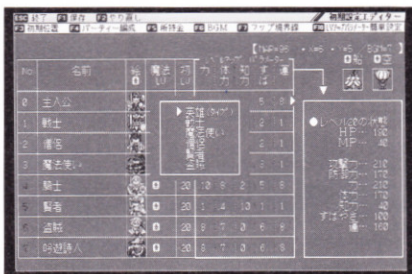
力 この特性値が上がると、攻撃力も上がります。ですから、このパラメーターを大きな値にすると、攻撃力の大きな戦士のようなキャラに成長します。

体力 体力の上がり具合は、HPの最大値の上がり具合に影響します。つまり、このパラメーターを大きくすると、それだけHPの高いキャラになります。

知力 知力の上がり方が大きいと、MPの最大値が大きくなります。MPをより多く消費する強力な魔法をも扱える、大魔法使いになります。

すばやさ すばやさは、敵キャラを攻撃する順番に影響するため、この値が大きいと、先生攻撃をしやすい、すばしっこいキャラに成長します。

運 キャラがレベルアップしたときに、運の値の上がり幅が大きいと、敵キャラの攻撃を回避する確率が高くなる、盗賊のようなキャラに成長します。

レベルアップパラメーターの簡易設定のしかた

☗f･10キーを押すと職業の一覧が表示され、選択すると、各職業に合ったパラメーターが設定されます。

前に書いたとおり、主人公キャラには基本的な5つの特性値があり、ひとつひとつにレベルアップパラメーターを設定しなければなりません。しかし、その設定が大変だという人は、〝レベルアップパラメーター簡易設定〟の機能を使ってみましょう。

パラメーターパターン

各職業に割り振られたレベルアップパラメーターは以下のとおりです。

	力	体力	知力	すばやさ	運	備考
英雄	4	5	2	3	3	各特性値がまんべんなく上がるバランスがとれたキャラクターです。
戦士	5	6	0	1	1	力、体力は上がりやすいのですが、知力や運はあまり上がりません。
魔法使い	2	2	9	2	2	力や体力は上がりませんが、知力は上がりやすいキャラクターです。
僧侶	3	3	8	4	3	魔法使いとほぼ同じですが、すばやさが上がりやすくなっています。
賢者	1	3	11	2	1	知力は上がりますが、力や運が上がりにくくなっています。
盗賊	4	4	0	5	6	全職業の中で、1番す速さと運が上がりやすいキャラクターです。

まずf･10キーを押すと、6種類の職業が表示されます。ここで、たとえば〝戦士〟を選択すると、力が強くて知力が低いといった、戦士の特徴に見合ったパラメーターが設定されます。

Dante98には、〝職業〟そのものの設定はありません。この機能は、あくまでも代表的な職業に見合ったパラメーターを設定するものです。

フィールドエリアとダンジョンエリアを分ける

Dante98には、全部で1024画面分もある広大なマップが用意されています。マップは四方のハジとハジがつながっていて、マップの一番上が一番下に、一番右が一番左につながっています。

またマップには、海や大陸などを作る〝フィールドマップエリア〟と、ダンジョンや町、城のなかを作るときに使う〝ダンジョンマップエリア〟を設定することができます。Dante98の最初の設定では、マップ全体がすべてフィールドマップに設定されています。このうちの何割かを、ダンジョン用に割り振ることができますが、どこまでをフィールドとして使い、どこまでをダンジョンとして使うのかを決めるのが〝マップ境界線〟の設定です。

☗境界線より左上のマップが、フィールドとして設定されます。この写真では、左上の4枚のマップがフィールドマップで、残りはダンジョンマップになります。

f･7キーを押すと、マップ全体の縮小画面が表示されるので、カーソルキーでマップ境界線を動かして下さい。境界線より左上はフィールドマップエリアになり、境界線より右下はダンジョンマップエリアとなります。なお、主人公キャラは、フィールドマップからその隣にあるダンジョンマップへ、進んでいくことはできません。この点に注意してください。

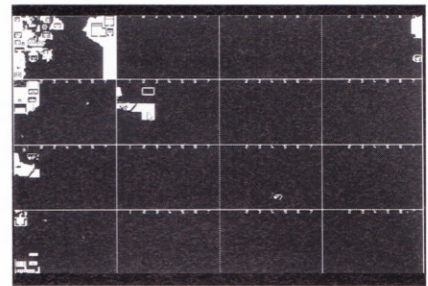
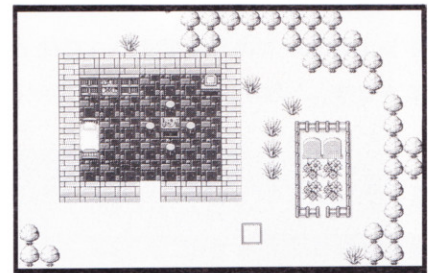
☗空中の乗物は通れない地形がないので、フィールドマップとダンジョンマップを分けておかないと、地下ダンジョンにもそのまま入ってしまいます。

パーティーの初期位置の設定

この〝主人公キャラの初期設定〟のなかでは、パーティーの初期位置を設定することができます。パーティーの初期位置とは、ゲームを一番最初に始めたときの、パーティーのいる座標のことです。では、試しにパーティーの初期位置を設定してみましょう。

まず、f･3キーを押して、〝パーティーの初期位置〟を選択すると、全体マップの縮小画面が表示されます。画面上に、長方形のカーソルが出てきますが、これは1画面に表示されるマップの大きさです。この長方形をカーソルキーで動かして、ゲームを最初に始めたときに、パーティーを出現させたい画面をリターンキーで選択します。

そして、出現させたい画面を選択すると、その画面が表示されます。今度は、1キャラクター分にあたる大きさの正方形のカーソルが出てきます。このカーソルをカーソルキーで動かし、画面のどの位置にパーティーを出現させるかをリターンキーで設定します。

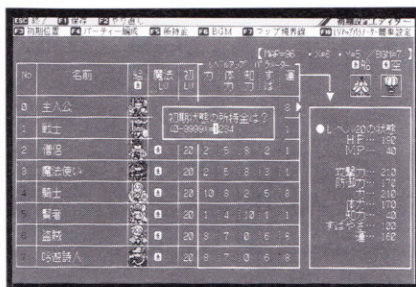
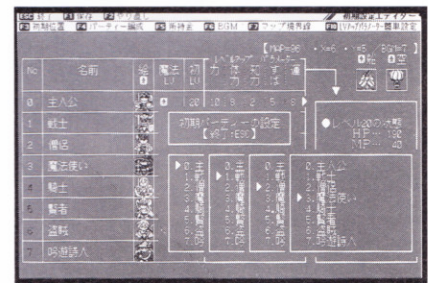
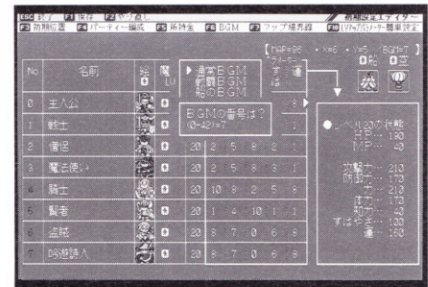
また、Dante98では、海上用と空中用の2種類の乗物を設定することができます。この乗物の初期位置も同様にして設定します。f･3キーを押して、乗り物の初期位置を選択すると、パーティーの初期位置の場合と同様にマップの縮小画面が表示されるので、パーティーの初期位置の設定方法と同じように設定して下さい。

▲f･3キーを押して、パーティーの初期位置や乗物の初期位置を選択すると、全体マップの縮小画面が表示されます。

▲初期位置を設定したいマップを選択すると、そのマップが表示されるので、初期位置の座標を決定します。

そのほかの初期設定

また、この〝主人公キャラの初期設定〟で、初期パーティーの編成やBGM、ゲーム開始時の所持金も設定します。

初期パーティー編成では、ゲームを始めたときのパーティーに加わっているメンバーを設定します。まず、f･4キーを押すと主人公キャラの一覧が出てきますので、初期パーティーに参加させたいキャラを選択して下さい。初期パーティーに加わるキャラは、〝No〟の欄の数字が水色で表示されます。

また、Dante98には42種類の曲データが入っており、〝通常〟、〝戦闘〟など、4種類のBGMをその中からそれぞれ選択します。なお、〝通常〟とは、主人公キャラが、フィールドを歩いているときの音楽です。BGMの設定方法は、まずf･6キーを押して、4種類のBGMのうち、どれを設定するかを選択します。次に、どの曲を設定するかを0から42の曲番号で選択します。

パーティーがゲームの初めに持っている所持金の金額もここで設定します。f･5キーでウインドーが開くので、0から9999の範囲で設定して下さい。

▲f･5キーを押すと、主人公キャラのパーティーが、ゲームを最初に始めたときに持っている所持金を設定できます。金額をキーボードより入力して下さい。

▲初期パーティーに加わるキャラクターは、このようにひとりずつ設定していき、必要なキャラクターを選んだ後、ESCキーでパーティー編成を終了します。

▲0から42の曲番号をキーボードで入力した後、リターンキーを押すと、その曲を聞くことができます。0番に設定すると、音が鳴らないようになります。

マップ・シナリオの作成

主人公キャラを設定したら、ゲームの舞台となるマップと、イベントを作りましょう。イベントを積み重ねてシナリオを作っていきます。

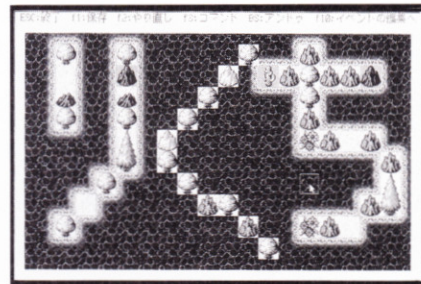
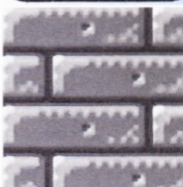
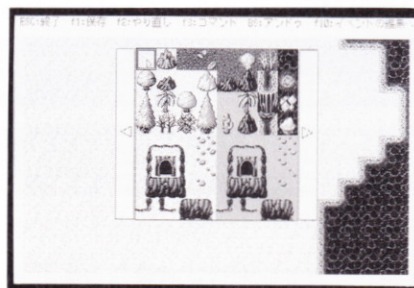
マップを作成する

本ソフトでは、マップとシナリオはこの〝マップ・シナリオの作成〟というエディターで作ります。まずは、マップの作り方から説明しましょう。

画面上の正方形のカーソルは、キーボードのカーソルキーで動かすことができます。このカーソルひとつ分のマップ部分を〝マップパーツ〟と呼びます。マップはすべて、このマップパーツから構成されています。

さて、一番初めに起動させた状態では、すべてのマップが一面海に覆われています。では試しに、この海の上に陸地を作って見ましょう。

まず、リターンキーを押して下さい。すると、画面に下の写真のようなウインドーが開きます。このウインドーは、〝パーツセット〟といい、ひとつのセットに64種類のパーツが登録されています。パーツセットは4種類あり、パーツセットの切り替えは、カーソルキーの左右で行ないます。この中から、草原のパーツを選んで、リターンキーを押して下さい。これで、草原のパーツが選択されました。

では、画面上の適当な場所で、スペースキーを押して下さい。草原のパーツがカーソルの部分に置かれます。

⬆このエディターには、陸地と海の間に海岸線が自動的に作られる機能が付いています。シフトキーを押しながらパーツを置くと、この機能は働きません。

⬆リターンキーを押すか、マウスを右クリックすると、このようなマップパーツウインドーが開きます。

通れない地形の例

マウスが使えます

⬆この〝マップ・シナリオの作成〟は、マウスに対応しています。操作性がより良くなりますので、マウスを持っている方は使用をオススメします。

マップ・シナリオ作成での操作方法

ESC 終了：マップ・シナリオエディターを終了し、メニューに戻ります。

f･1 データ保存：現在編集しているデータをディスクに保存します。

f･2 やり直し：押すとディスク中のデータをメモリー上に読み込みます。

f･3 特殊コマンド：マップ作成の特殊コマンドを呼び出します。

f･10 画面切替：マップ作成画面からイベント作成画面に切り替えます。

BS 取り消し：直前の編集作業を取り消し、編集前の状態に戻します。

SHIFT シフトキーとカーソルキーを押すとカーソルが隣の画面に移動します。また、シフトキーを押しながらマップを作ると、海岸線の自動作成は行ないません。

マップ作成の特殊コマンド

下記のキーには、特別な働きをするコマンドが設定されています。これらは、キーボードから直接そのキーを入力すれば、それぞれのコマンドを起動させることが可能です。

M　**マップの移動**：マップの縮小画面が出ます。移動したい画面にカーソルを合わせ、リターンキーを押してください。

X　**置き替え**：カーソル位置のマップパーツに続く同じマップパーツの部分を、選択したマップパーツに置き替えます。

CLR　**塗りつぶし**：現在選択しているマップパーツで、画面に表示されているマップ全体を塗りつぶします。

C　**画面の記憶**：現在エディットしている画面を一時的に記憶します。マップをコピーしたりするときに使用します。

P　**画面の貼り付け**：一時記憶した画面を貼り付けます。貼り付けたい画面でPキーを押すと記憶した画面に置きかわります。

G　**マップパーツの選択**：マップ画面上で、カーソルのある座標のマップパーツを選択します。

2 4 6 8　**マップの移動**：シフトキーを押しながらカーソルキーを押したときと同じ働きです。

また、スペースキーを押しながらカーソルキーを押すと、選択したパーツを、連続して置くことができます。違うパーツに変えたいときは、再びリターンキーでパーツセットウインドーを開き、別のパーツを選択します。

さて、それぞれのマップパーツは、主人公キャラがその上を通行できるか、通行できないかが初めから決まっており、変更することはできません。

左ページに、通れない地形の例が載っていますが、ほかにもいくつかあります。また、主人公キャラや乗物が、どのような地形を通ることができるのかには、基本的な法則があります。

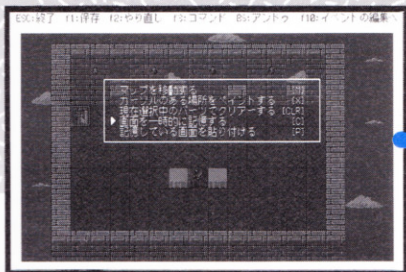
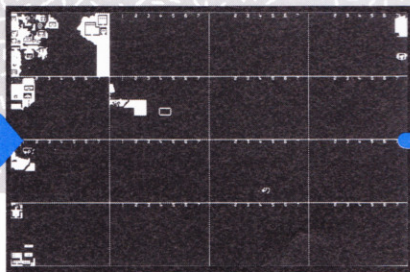
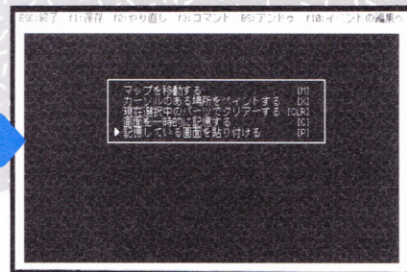
まず、通常主人公キャラは、陸地しか歩くことができません。しかし、陸地でも、山などは通行できません。海上の乗物は、海や川を通行できますが、浅瀬と橋は通ることができません。また、空中の乗物に乗った場合は、すべての地形を通行できます。

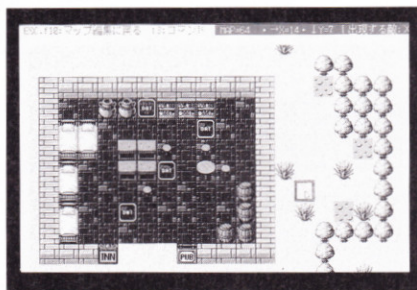
ところで、実際にマップを作ってみると、意外にマップが広いことに気がつくでしょう。そこで、ひとつひとつパーツを置いていくのは大変だ、という方のために、このエディターには、選択したパーツでの画面の塗りつぶしや、画面コピーなど、便利な特殊コマンドがいくつか用意されています。

特殊コマンドを実行するには、まずf・3キーを押して、コマンドウインドーを開いて下さい。すると、コマンドの一覧が表示されますので、実行したいコマンドにカーソルを合わせて、リターンキーを押して下さい。

また、各コマンドの横には、〝M〟のようにキーの名前が書いてありますが、これらのキーを押すことで、キーボードからも、それぞれのコマンドを直接実行することができます。

それぞれのコマンドに対応するキーと、各コマンドの詳しい説明は、上の〝マップ作成の特殊コマンド〟の囲みを参照してください。

マップ貼り込みの手順

⬆まず、コピーしたい画面でCキーを押すか、f・3キーを押してから〝一時的に画面を記憶させる〟コマンドを実行し、現在の画面を記憶します。

⬆画面を、マップ上の貼り付けたい場所に移動します。記憶された画面は、f・10キーでイベント作成に切り替えるか、エディターを終了するまで保存されます。

⬆記憶した画面を貼り付けたい場所でPキーを押すか、f・3キーから〝記憶した画面を貼り付ける〟コマンドを実行すると、最後に記憶した画面がコピーされます。

イベント・シナリオを設定する

⬆マップ作成画面のとき、f・10キーを押すと、このようなイベント作成画面に変わります。画面上のメニューバーのところが変化していますね。

➡イベント作成画面では、現在カーソルのある座標が表示されます。

MAP=0 ・→X=9 ・↓Y=5 | 出現する敵:×

マップができたら、次はそれに合わせたイベントを作りましょう。まず、マップ作成画面でf・10キーを押してください。すると、イベント作成画面に切り替わります。次に、イベントを設定したい座標にカーソルを合わせてリターンキーを押すと、右上の写真のような画面になります。この画面を〝イベント編集画面〞と呼びます。

イベント編集画面の簡単な説明をしましょう。イベントデータはイベントの発生条件に関連するデータです。カーソルキーで①〜④を切り替えますが、違いは次ページで詳しく説明します。

その下にある3つの項目は〝イベントの属性〞と呼び、そのイベントの基本的な性質を設定します。詳しくは25ページで説明します。

また〝イベントの詳細〞でリターンキーを押すといろいろな命令が表示されますが、これを〝イベント実行命令〞と呼びます。ここで命令を選ぶと、イベントの詳細にその命令が書きこまれます。

各項目の設定方法は、基本的にすべて同じです。設定したい項目の左にある⬇マークにカーソルを合わせて、リターンキーを押すと、ウインドーが開きます。カーソルキーでウインドー内のコマンドを選んだり、テンキーで数字を入れてリターンキーで決定します。

設定し終わったら、ESCキーを押してイベント編集画面を終了します。すると、カーソルのあった座標に〝DAT〞というマークが現われます。

イベント作成の特殊コマンド

M マップの移動：エディットしたいマップを切り替えます。

C イベントの記憶：カーソルの下にある、イベントパーツを記憶します。

P イベントの貼り付け：Cキーで記憶したイベントパーツを貼り付けます。

DEL イベントの削除：カーソルの下にあるイベントパーツを削除します。

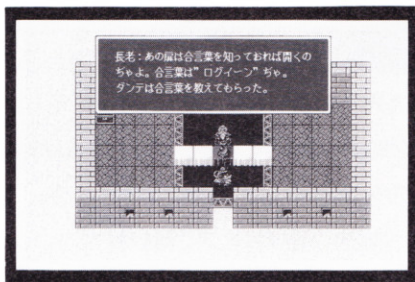
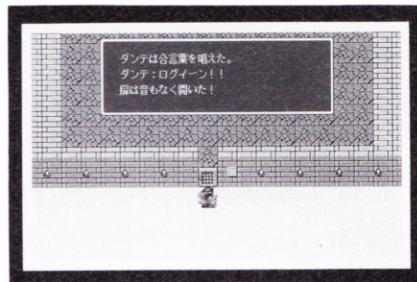
↵ イベントの編集：カーソルの位置にイベントパーツを作成します。すでにイベントパーツがある場合は、そのイベントパーツを編集することができます。

E 敵キャラの出現の設定：現在、画面に表示されているマップ上で出現する敵キャラを設定します。〝敵が出現する〞を選択すると、どの敵キャラを出現させるかを聞いてきますので、出現させたい敵キャラを選んでください。

⬅イベントパーツは画面上ではこのように表示されます。〝DAT〞というマークのある場所には、イベントが設定されています。この〝DAT〞にカーソルを合わせてリターンキーを押すと、編集をやり直すことができます。

※補足……イベント作成画面で設定されたDATマークは、マップ作成画面に戻るとマップ上から消えてしまいますが、設定した内容はそのまま残っています。再度、イベント作成画面に入ると、マップ上のイベントを設定した場所に、DATマークが表示されます。

"ゲーム進行"スイッチとは何か？

Dante98では、主人公キャラがある条件を満たしたかどうかを判断するために、イベントのひとつとして、"ゲーム進行"スイッチ(以下スイッチ)を設定することができます。これは、主人公キャラがある条件を満たすとオンになる仕組みのもので、このスイッチがオンになっているかどうかによって、新たに別なイベントを発生させることができます。

⬆ここでは、合言葉を教えてもらうと開くような、ドアのイベントの場合を例に説明しましょう。まず、長老に合言葉を教えてもらうと、ゲーム進行スイッチ5番がオンになるようにイベントを設定します。ゲーム進行スイッチの具体的な設定方法は、53ページの"ゲーム進行"のところを見てください。

⬆ドアのイベントを作るには、まずイベントデータ①にドアを設定します。そして、②の条件に"ゲーム進行スイッチ"を選択し、5番のスイッチを条件として設定します。また、イベントの"絵"に通行可能な地形を設定します。これで、ゲーム進行スイッチ5番がオンになると、ドアは開くようになります。

イベントデータ①～④の違い

イベント編集画面には、イベントデータ①～④という項目があり、それぞれにイベントデータを設定することができます。①～④の切り替えは、カーソルキーの左右で行ないます。

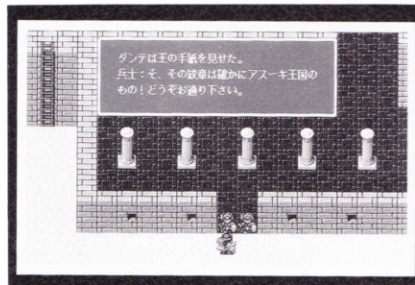
まず①は条件を設定しなくても発生するイベントですが、②～④はそれぞれ発生するための条件があり、その条件を満たした場合にのみ、イベントが発生することになります。条件の種類は4つあり、それぞれ別々に設定することができます。条件を何も設定しないと、②～④に設定したイベントは発生しません。イベントの条件については、右下のコラムを参照してください。

では、各イベントデータの違いを説明しましょう。まず、発生するのに特に条件がないイベントの場合です。この場合は、②～④のデータをすべて空にしておき、①にイベントを設定するだけでオーケーです。

次に、条件が必要なイベントの場合です。今、①～④すべてに違う条件を設定したとします。ひとつも条件が満たされていないと、①が実行されます。

ここで、もし②～④の条件のうち、どれかひとつが満たされると、条件の満たされているデータが実行され、①は実行されません。

次に、②と③の条件が満たされたとします。このときは、数字の大きい③の方が実行され、②は実行されません。②と④、③と④の場合でも同様に、数字の大きいデータが先に実行されるのです。もし、②～④すべての条件が満たされると、④が実行され、①～③のデータは実行されません。

⬆何も条件を満たしていないときに町の人に話しかけると、あいさつをするようなイベントを作ります。このデータは、①の中に設定しておきます。

⬆②の条件に"所持アイテム"を設定し、特定のアイテムを持っているときだけ、②が実行されるようにします。②の条件が満たされると、①は実行されません。

発生条件の種類

イベントデータ②～④には、それぞれ個別に4種類の条件を設定することができます。各条件の意味は次のとおりです。

"所持アイテム"は、主人公キャラが設定したアイテムを、持っているときに実行するイベントを作る際に使用します。

"パーティー参加キャラ"の条件を設定すると、設定した主人公キャラがパーティーに加わっているときに、そのイベントが実行されます。

"ゲーム進行"の条件は、設定したゲーム進行スイッチがオンになっているとき、実行するイベントを作る際に使います。

"所持金"は、主人公キャラが設定した金額以上の所持金を持っているときに発生するイベントを作るのに使用します。

イベントの属性

イベントの基本的な性質

イベント編集画面のイベントデータの下の欄にある〝絵〟、〝移動タイプ〟、〝処理開始方法〟の3つの項目を合わせて、〝イベントの属性〟と呼びます。

〝絵〟は、イベントで表示されるグラフィックを表わします。グラフィックを99番に設定すると、そのイベントのグラフィックは〝透明〟になります。

次の〝移動タイプ〟は、イベントがゲーム中に動くか、動かないかを設定します。イベントの移動のしかたには、6通りの動き方が設定できます。

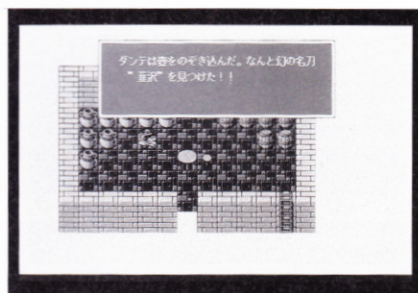
最後の〝処理開始方法〟では、イベントがどのようなキッカケで発生するかを設定します。〝処理開始方法〟のついての詳細は、下の〝処理開始方法について〟という説明を参照して下さい。

処理開始方法について

話す・調べるを実行したとき

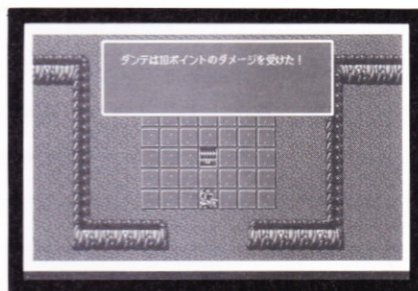
イベント編集画面にある〝処理開始方法〟では、主人公キャラがイベントに対してどんな働きかけをしたときに、処理が実行されるかを設定します。

処理開始方法を〝話す・調べるを実行したとき〟に設定すると、主人公キャラがそのイベントの方を向いて、リターンキーかスペースキーを押すと実行されるイベントになります。

宝箱や隠しアイテムなど、〝調べる〟を実行すると発生するイベントを作成するときに使用します。

☗壺の中の隠しアイテムを、〝話す・調べる〟を実行することで手に入れられるというイベントです。

主人公キャラと接触したとき

処理開始方法を〝主人公キャラに接触したとき〟に設定すると、主人公キャラがイベントに接触しただけでそのイベントが発生するようになります。

正確にいうと、階段など主人公キャラが通行できるパーツの上にこの種類のイベントを設定すると、主人公キャラがパーツに重なったときに発生し、壁などの通行できないパーツの上にイベントを作ると、パーツの上下左右に、主人公キャラが接触したときにイベントが発生するようになります。

☗ダンジョンの中などに、主人公キャラがイベントに接触するとダメージを受けるワナを作ります。

自動的に処理を開始する

処理開始方法を〝自動的に実行する〟に設定すると、主人公キャラがそのイベントの設定された画面の中に入ってきたときに、イベントが発生します。

たとえば、ある画面に自動的に実行するイベントを設定したとすると、主人公キャラがその画面に入ってきた瞬間にイベントが実行されることになります。このとき、主人公キャラが、どの方向から画面に入ってきても、まったく同じことが起ります。なお、ワープポイントから入ってきても同様です。

☗主人公キャラが画面内に入っただけで起こるイベントを作ります。画面内のどこから入っても構いません。

各イベントの実行命令の説明

文章を書く

〝イベントの詳細〞の欄にカーソルを合わせてリターンキーを押すと、イベント実行命令の一覧表が表示されます。〝詳細〞に書き込まれた命令は、0行から下の行へ順番に実行されます。

まず〝文章を書く〞を選んでリターンキーを押して下さい。すると、下の写真のようなウインドーが出てきます。FEPを起動させ、ウインドー内に文章を入力します。FEPについては、〝漢字やひらがなを入力する方法〞のページを参照して下さい。文章を入力したら、リターンキーを押して終了します。

⬆主人公キャラのセリフやナレーションなど、ゲーム中に現われる文章はみな〝文章を書く〞で作ります。

文章の修正

一度入力した文章を変更したいときは、変更したい文章が入っている行にカーソルを合わせてリターンキーを押して下さい。すると、〝新規作成〞か〝文章の修正〞かを聞いてきますので、〝文章の修正〞を選んで下さい。

すると、変更したい文章が表示されるので、先ほどの文章の入力と同じように文章を修正して下さい。終わったら、リターンキーを押して終了します。

アイテムの増減

〝アイテムが増える〞または〝アイテムが減る〞を使うと、主人公キャラのパーティーからアイテムを増減させることができます。この命令を選択すると、アイテムウインドーが開きますので、増減させたいアイテムをリターンキーを押して選んでください。ウインドーのページは、カーソルキーを押すことによって替えることができます。

お金の増減

アイテムと同様に、主人公キャラの所持金も増減させることができます。〝お金が増える/減る〞を選択すると、ウインドーが開くので、増減させたい金額を設定して下さい。

HP・MP・経験値増減

また、主人公キャラのHP・MP・経験値も増減させられます。この命令は、パーティー全員のHP・MP・経験値に影響し、特定のキャラクターにだけ影響させるようなことはできません。

ゲーム進行スイッチオン・オフ

〝ゲーム進行スイッチオン/オフ〞の命令によって、特定のスイッチをオンまたはオフにすることができます。

スイッチは0～199の間で200個設定できます。スイッチの数が多くなると、どのスイッチがどのイベントに関係するのかが混乱しやすいので、メモなどを取っておいた方が良いでしょう。

イベントの方向・移動

Dante98では、ゲーム中に出てくる、プレーヤーが直接操作できないキャラなども〝イベント〞として扱うため、イベントを動かすことで、町の人などを自由に動かすことができます。

〝イベントの向き〞は、イベントの場所はそのままで向きが変わり、その向きによって、絵が変わります。

〝イベントの移動〞は、命令ごとにイベントの場所が1パーツ分移動します。

ただし、移動先に別のイベントが設定されていると、イベントはその先に進めなくなります。

⬆〝イベントの方向、移動〞を組み合わせることで、イベントに複雑な動きをさせることが可能になります。

主人公キャラの方向・移動

もちろん、イベントと同様に、主人公キャラも自由に向きを変えたり、移動させたりすることができます。設定方法は、〝イベントの方向・移動〞の場合とまったく同じです。

また、主人公キャラの場合は、移動先にイベントが設定されていても、そのイベントのグラフィックが通行できるものであれば、主人公キャラは、その先に進むことができます。

はい／いいえの選択

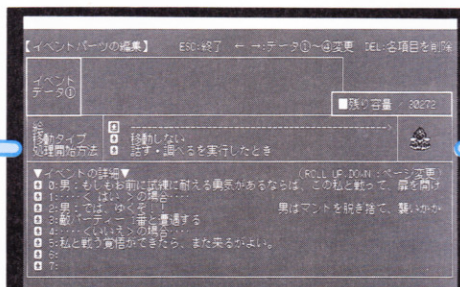
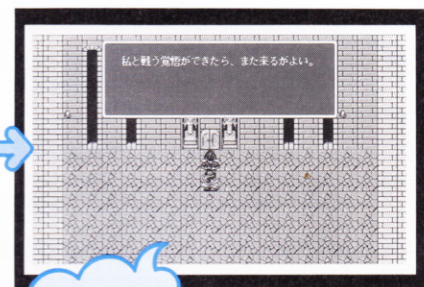
ゲーム中に、プレーヤーが、〝はい〟か〝いいえ〟のどちらの選択肢を選ぶかによって、違う処理を行なうイベントを作成するようなときは、〝はい/いいえの選択〟の命令を使用します。

では、命令の使い方を説明します。まず、プレーヤーが〝はい〟か〝いいえ〟を答える前の文章表示などの処理を設定します。次に、〝はい/いいえの選択〟という命令を選ぶと、イベントの詳細の欄に〝はいの場合〟と〝いいえの場合〟というふたつの文が出てきます。

次に、プレーヤーが〝はい〟を選んだときに実行させたい命令を設定します。〝はいの場合〟という文の下にカーソルを合わせてリターンキーを押し、命令を選択して下さい。リターンキーで決定すると、その命令が〝はいの場合〟と〝いいえの場合〟の間に入ります。

その後、プレーヤーが〝いいえ〟を選んだときに実行される命令を設定します。〝はい〟のときと同様に、〝いいえの場合〟という文の下にカーソルを合わせてリターンキーを押し、命令を選択します。この命令は〝いいえの場合〟の文の下に入ります。いずれも、命令はいくつでも入れられます。

では、このイベントを実行してみましょう。まず、どちらか選択する前の処理が実行されます。次に、〝はい〟か〝いいえ〟をプレーヤーに聞く処理が実行されます。そして、〝はい〟を選ぶと、〝はいの場合〟の文と〝いいえの場合〟の文の間にある命令のみが実行され、〝いいえ〟を選ぶと、〝いいえの場合〟の文の下にある命令だけが実行されます。

⬆〝はい〟を選ぶと、イベントの詳細の〝はいの場合〟から〝いいえの場合〟の間にある命令が実行されます。

⬆プレーヤーが〝はい〟を選ぶか、〝いいえ〟を選ぶかによって、違うメッセージが現われるようなイベントは上の写真のように作ります。

⬆〝いいえ〟を選ぶと、〝はいの場合〟の下にある命令がとばされて、〝いいえの場合〟の下にある命令が実行されます。

場所を移動する

主人公キャラを、現在の場所から違う場所へ自動的に動かすイベントを設定します。これは、階段や、ワープポイントなどを作るときに使用します。

まず、この命令を選択するとマップの縮小画面が表示されるので、移動させたい画面に長方形のカーソルを動かしてリターンキーで選択します。

すると、選択したマップ画面が表示されるので、主人公キャラを移動させたい場所に正方形のカーソルを合わせて、リターンキーで決定します。

テレポートの位置を設定する

〝テレポートの場所を設定する〟という命令では、主人公キャラがテレポートの魔法を使ったときに移動する場所を設定します。場所の設定方法は、前の〝場所を移動する〟の場合と同じです。

設定したイベントが発生し、この命令が実行されると、テレポート先の場所が設定された場所へ置き替わります。たとえば、町の入口にこの命令を設定すると、一度町の中に入ったら、マップのどこにいても、テレポートすると町の中に移動するようになります。

⬆テレポートの魔法を使うと、一番最後に〝テレポートの位置〟として設定された場所へ移動します。

また、この場所はひとつしか記憶できないので、最後に設定された場所が常にテレポート先の場所になります。

パーティーメンバーの入れ替え

〝主人公キャラを加える/はずす〞の命令で、主人公キャラのパーティーメンバーをゲーム途中で入れ替えることができます。この命令を選ぶと主人公キャラのウインドーが開くので、入れ替えたい主人公キャラを選択して下さい。

主人公キャラの状態の変化

〝主人公キャラを毒化/麻痺〞の命令で主人公キャラを毒化、または麻痺させることができます。また、この命令は、パーティー全員に影響し、ある特定の主人公キャラにだけ影響させるようなことはできません。

1秒待つ

この命令を設定すると、ひとつ前の命令が実行された時点のままで、1秒間画面がそのままになります。これは、画面演出の効果として使用します。

1回命令を実行するたびに、1秒間待つので、5秒間待たせたい場合は、5回この命令を設定して下さい。

イベントを一時消去

〝イベントを一時消去〞は、主人公キャラが話しかけると消えてしまうイベントなどを作るときに使用します。

なお、この命令はイベント内容を一時的に消去するだけで、イベント内容そのものが書き替わってしまうわけではありません。そのため、主人公キャラがイベントを設定したマップ画面から一回抜けてまた入ると、命令を実行する前の状態に戻っています。

お店の処理

〝お店の処理を実行〞という命令は、お店を作る命令です。この命令を選択すると、アイテムウインドーが開きますので、売りたいアイテムを選択して下さい。アイテムウインドーのページは、カーソルキーで切り替えることができます。ひとつのお店で扱えるアイテムは4つまでですので、それ以上のアイテムを売りたい場合は、別の場所にもうひとつお店を作って下さい。

宿屋の処理

〝宿屋の処理を実行〞を選ぶと、宿屋を作ることができます。設定方法は、この命令を選択して、その後宿泊代の金額を設定するだけです。

Dante98では、主人公キャラは死亡しません。HPが0になっても、戦闘不能になり、戦闘に参加できなくなるだけで、宿屋に泊まれば回復します。宿屋に泊まるとパーティー全員のHP、MPが完全に回復しますが、麻痺や毒化の状態は回復しません。

敵と遭遇する

〝敵と遭遇する〞という命令は、ある特定の場所で特定の敵キャラと戦闘シーンに入るようなイベントを作るときに使用します。この命令を選択すると、敵キャラの一覧が表示されます。

敵キャラはパーティー単位で選択するので、1体だけ出現させたい場合は、出現させたい敵キャラだけがメンバーに入っている敵パーティーをあらかじめ作っておく必要があります。

BGM・効果音の設定

ゲーム途中でBGMを変更したり、効果音を鳴らしたい場合は、〝BGMを変更する〞、〝効果音を鳴らす〞という命令を選択します。

BGMや効果音の番号を選択してリターンキーを押すと、そのBGMや効果音を設定できます。

画面演出の設定

ゲーム中に画面の色を変えたり、点滅(フラッシュ)させたりといった数種類の画面処理をする場合は、それぞれの処理に対応する命令を選択するだけで、簡単に設定することができます。

なお、画面の色を変えたりした場合は、その後で〝画面を元に戻す〞という命令を設定しないと、画面はそのままの状態になってしまいますので、忘れずに元に戻す命令を設定して下さい。

⬆画面演出の命令には、たくさんの種類があり、それらを組み合わせて派手な演出をすることもできます。

エンディングへ

〝ゲームを終了する〞という命令を実行すると、エンディングが始まります。たとえば、最後の敵を倒した後にエンディングに入るようにするには、〝敵と遭遇する〞という命令の後にこの命令を設定すればよいのです。

魔法・アイテム・敵キャラの編集、テストプレー

ここからのページでは、魔法、アイテム、敵キャラの編集、といったゲームをより細かく設定するための機能と、ゲームバランスを取るために行なうテストプレーについて説明しています。

これからのページで説明していく、魔法、アイテム、敵キャラの編集機能には、以下のように、共通の操作方法があります。

ESCキーは、入力途中のデータをキャンセルしたり、またエディターを終了させるときに使用します。ESCキーを押すと、〝編集したデータをディスクに記録して終了〟、〝記録しないで終了〟の選択になります。ここで、いずれかを選択するとエディターを終了し、メインメニューに戻ります。

f・1キーを押すと、編集したデータをディスクに記録することができます。f・2キーを押すと、ディスクに記録してあるデータを読み込んで、編集をやり直すことができます。

カーソルキーは、データを入力する項目を選択するときに使用します。

なお、テストプレーの操作法については、本書40ページをご覧ください。

魔法の編集

ここでは、ゲーム中で使用する魔法の設定をします。魔法の名前、魔法を使ったときの消費MPや効果ポイントなどを設定することができます。

〝魔法の編集〟では、主人公キャラや敵キャラが使用したり、アイテムを使用すると効力を発揮する魔法の設定を行ないます。

ここで設定することができる魔法は、全部で32種類あります。この編集機能であなたが設定することができるのは、魔法の名前、その魔法を使用したときのMPの消費ポイントと効果ポイントの値です。

なお、魔法の効果の順番を入れ替えることはできません。

ESC 終了　F1 保存　F2 やり直し　　魔法エディター

番号	効果	名前	魔法消費	ポイント
0	個人のHPを回復①	ヒール#1	1	30
1	個人のHPを回復②	ヒール#2	2	80
2	個人のHPを回復③	ヒール#3	3	300
3	全員のHPを回復①	ヒーリング#1	11	30
4	全員のHPを回復②	ヒーリング#2	12	100
5	テレポート	テレポート	1	-
6	気絶状態を回復	レイズ	1	-
7	毒、麻痺を回復	キュアー	1	-

⬅これが魔法エディターの画面。魔法の番号、効果、名前、MPの消費値、効果ポイントが表示されています。あなたがエディットできるのは、魔法の名前とMPの消費値、効果ポイントです。

名前の入力

名前を入力するには、まずカーソルを変更したい魔法の名前に合わせます。

名前に半角文字しか使用しないときは、そのまま文字を入力してください。半角で16文字まで入力できます。

漢字などの全角文字を入力するには、まず、日本語FEPの〝VJE-Σ〟を立ち上げて全角文字を入力できる状態にしてください。この状態になったら、そのまま文字を入力してください。全角では、8文字まで入力できます。

文字の入力が終わったら、リターンキーを押して決定してください。

なお、〝VJE-Σ〟の使い方については、本書64ページを参照してください。

魔法消費値の設定（0〜99）

まずカーソルを、変更したい〝魔法消費値〞の欄に合わせます。

ここで数値を入力し、リターンキーを押すと、魔法消費値が設定されます。

設定できる数値は、0〜99です。0を設定した場合には、ゲーム中で主人公キャラがその魔法を使用してもMPは減りませんので、何回でも使用することができる魔法になります。

ポイント値の設定（0〜9999）

この値は、魔法を使用したときに、その魔法が発揮する効果の値です。たとえば、〝HP回復〞の魔法の場合は、HPが回復する値になります。この値も、魔法消費値の設定の場合と同様に、カーソルを変更したいポイント値に合わせ、値を変更することができます。設定できる数値は0〜9999です。

ただし、魔法のなかには〝テレポート〞などのように、ポイント値のところが〝-〞と表示され、ポイント値が関係のない魔法もあります。

魔法一覧表

0：個人のHPを回復①	8：相手を毒化する	16：すばやさを上げる	24：全員にダメージA②
1：個人のHPを回復②	9：相手を麻痺させる	17：攻撃力を下げる	25：全員にダメージA③
2：個人のHPを回復③	10：相手の魔法を封じる	18：防御力を下げる	26：個人にダメージB①
3：全員のHPを回復①	11：相手を混乱させる	19：すばやさを下げる	27：個人にダメージB②
4：全員のHPを回復②	12：相手を眠らせる	20：個人にダメージA①	28：個人にダメージB③
5：テレポート	13：相手を気絶させる	21：個人にダメージA②	29：全員にダメージB①
6：気絶状態を回復	14：攻撃力を上げる	22：個人にダメージA③	30：全員にダメージB②
7：毒、麻痺を回復	15：防御力を上げる	23：全員にダメージA①	31：全員にダメージB③

魔法の種類と使い方について

魔法には、全部で32もの種類があります。そのなかには、①、②、③と番号がふられていたり、A、Bとアルファベットで区別された上で番号がふられている魔法があります。

これらは普通、同じ種類で効果の大きさが違う魔法に使用します。たとえば、〝個人にダメージA①〞はファイアの魔法の弱、〝個人にダメージA②〞は中、というように使います。

ですが、これらの番号がふられた魔法を、同じ種類の魔法として使わなければならないということはありません。

たとえば、〝個人にダメージA①〞と〝個人にダメージA②〞の魔法を、違う種類の魔法として設定しても構わないのです。その方が魔法の種類が増え、ゲームが面白くなるかもしれません。

また、これとは逆に、違う記号がふられた魔法を、同じ種類の魔法として使うこともできます。たとえば、〝個人にダメージA〞と〝個人にダメージB〞を同じ種類の魔法にして、6段階に強さが変化していく魔法を設定することもできるのです。要するに設定の仕方は、〝アイデア次第〞なのです。

もうひとつ知っておいてほしいのは、〝テレポート〞の魔法の使い方です。この魔法は、使う前に必ずイベントのなかで移動先を設定しておかなければなりません。この設定をしていない場合、移動先は必ず全体マップの一番左上になります。なお、移動先の設定方法は、本書28ページの「テレポートの位置を設定する」を参照してください。

アイテムの編集

ここでは、アイテムの設定を行ないます。名前や種類、効果、アイテムで使用できる魔法を設定します。なお、アイテムにグラフィックはありません。

〝アイテムの編集〟では、アイテムの名前や値段、装備品や薬や鍵などの種類を設定することができます。

全部で128個のアイテムを設定することができますが、128個のアイテムすべてを設定してやる必要はありません。自分の物語に合ったアイテムを、必要なだけ設定してください。

なお、自分の物語に必要のない余分なアイテムの欄は、自分の設定したアイテムと混同することのないように、空欄にしたほうがいいでしょう。

ESC 終了　F1 保存　F2 やり直し　　アイテムエディター

番号	名前	値段	種類・パラメーター
0	スタッフ	10	武器　強さ(　2) 装備できる人(01234567)
1	ダガー	25	武器　強さ(　5) 装備できる人(01234567)
2	スリング	25	武器　強さ(　5) 装備できる人(01234567)
3	ショートソード	40	武器　強さ(　8) 装備できる人(01234567)
4	ショートスピア	75	武器　強さ(　15) 装備できる人(01234567)
5	ショートボウ	100	武器　強さ(　20) 装備できる人(01234567)
6	グラディウス	125	武器　強さ(　25) 装備できる人(01234567)
7	スモールソード	160	武器　強さ(　32) 装備できる人(01234567)

⬅これはアイテムエディターの画面です。アイテムの番号、名前、値段、種類・パラメーター、アイテムを装備できるキャラ(番号)が表示されています。これらはすべてエディットすることができます。

名前の入力

アイテムの名前の入力方法は、〝魔法の編集〟のときとまったく同じです。

まず、カーソルを設定したい名前の欄に合わせます。そして、半角文字の場合はそのまま、漢字などの全角文字の場合は〝VJE-Σ〟を立ち上げて、名前を入力してください。

名前を打ち込んだら、リターンキーを押して決定してください。

値段の設定(0〜9999)

まず、カーソルを値段の欄に合わせます。ここで、0〜9999の値を入力してください。これで、アイテムの値段が設定できます。

なお、アイテムの値段を〝0〟に設定したときは、そのアイテムは、売ったり捨てたりができないようになります。

この値段を0にする設定は、たとえば、持っていないとゲームをクリアーすることができなくなるような、プレーヤーに売ったり捨てたりしてほしくないアイテムに使ってください。

種類、パラメーターの設定

アイテムには、右の〝アイテム一覧〟のとおり、12種類の設定をすることができます。

画面上の〝種類・パラメーター〟にカーソルを合わせてリターンキーを押すと、これら12種類の設定がカーソルキーの上下で選択できるようになります。

これらの設定は、大きく分けると、〝武器や盾などの装備品〟、〝鍵〟、〝HP、MP回復薬〟、〝麻痺、毒化状態回復〟、〝魔法が使えるようにする〟、〝効果なし〟の6種類になります。

これらの設定の詳しい内容、設定のしかたについては、次ページで、この6種類に分けて説明してありますので、そちらをご覧ください。

アイテム一覧

×	鍵
武器	MP薬
鎧	HP薬
盾	毒消
兜	マヒ薬
指輪	魔法

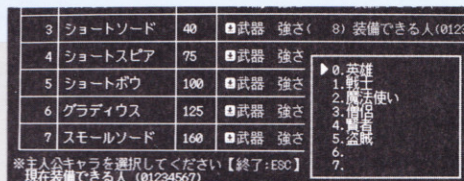
武器、鎧、盾、兜、指輪

これは、キャラに装備させ、能力値をアップさせるアイテムを設定するためのものです。それぞれ、武器が攻撃力で、鎧、盾、兜が防衛力、指輪がすばやさをアップさせる設定になっています。画面上に〝強さ〟として表示されているのが、キャラの能力値をアップさせる値です。

この〝強さ〟の値は、アイテム設定の種類の選択のところで、〝武器〟、〝鎧〟、〝盾〟、〝兜〟、〝指輪〟のいずれかの項目を選ぶと、いくつアップさせるか聞かれます。そこでアップさせたい値を入力してください。なお、入力できる値は0～9999までです。

〝強さ〟の値を入力し終えると、そのアイテムを装備できるキャラを聞いてきます。キャラを選び、リターンで決定してください。決定すると画面左下のカッコの中に、装備できるキャラとして番号で表示されます。

3	ショートソード	40	武器　強さ(　8) 装備できる人(0123
4	ショートスピア	75	武器　強さ
5	ショートボウ	100	武器　強さ
6	グラディウス	125	武器　強さ
7	スモールソード	160	武器　強さ

▶0.英雄
1.戦士
2.魔法使い
3.僧侶
4.賢者
5.盗賊
6.
7.

※主人公キャラを選択してください【終了:ESC】
現在装備できる人 (01234567)

⬆写真の右にあるキャラの表のなかから、選択したアイテムを装備することのできるキャラを選びます。

もう一度リターンキーを押すと、選択を取り消せます。すべてを決定したら、ESCキーを押して終了してください。

×

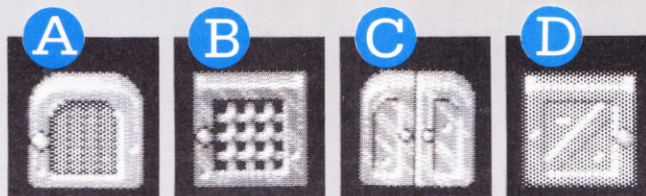
これは、特に役に立たないアイテムを作るための設定です。たとえば、道具屋に売ってお金を得るためのアイテムや、冗談で作ったアイテムなどに設定します。

また、自分が設定したイベントに必要なアイテムとして設定することもできます。アイテムをイベントで使用する方法については、本書24ページの〝イベントを作る〟を参照してください。

鍵

これは、アイテムにドアを開ける効力を持つ、鍵の設定をするための項目です。アイテムには、全部でA～Dの4種類の鍵を設定することができます。これらA～Dの鍵は、それぞれ対応しているドアが違っています。A～Dそれぞれの鍵とドアの対応については、下の写真を参照してください。

主人公キャラが鍵を手に入れると、その鍵に対応したドアの上を、自由に通り抜けることができるようになります。もちろん、手に入れた鍵とドアの対応が違っている場合には、主人公キャラはそのドアを通り抜けることはできません。

なお、主人公キャラがドアの上を通り抜けても、そのドアに対応した鍵がなくなることはありません。もし、ドアを通り抜けたときに、鍵がなくなるようにしたい場合は、ドアに〝アイテムが減る〟というイベントを設定し、主人公キャラがドアの上を通ったときに、鍵のアイテムが減るようにしてください。

⬅これら4つのドアは、写真に振られたA～Dの記号のとおりに、それぞれA～Dの鍵と対応しています。この対応が合わないとドアを通ることはできません。

HP薬、MP薬

これらは、主人公キャラのHP(ヒットポイント)、MP(マジックポイント)を回復させるアイテムを作るための設定です。

アイテムを使ったときに回復させる値は、アイテム選択のところで、〝HP薬〟〝MP薬〟の項目を選ぶと聞いてきます。そこで、回復させたい値を、0～9999の数値で入力してください。ここで0を入力すると回復効果のない薬、9999を入力すると全回復の薬として設定できます。

なお、複数のアイテムに、〝薬草①〟、〝薬草②〟のように同じ種類の名前を付け、回復する値が段階的に変わる薬を設定するのもいいかと思います。

毒消、マヒ薬

これらの設定を選択すると、そのアイテムに主人公キャラを〝麻痺〟や〝毒化〟した状態から回復させる効果を持たせることができます。なお、この設定をしたアイテムは、ゲーム中で使うとひとつなくなります。ただし、主人公キャラが〝麻痺〟状態でも〝毒化〟状態でもない場合は、使用してもなくなりません。なお、この設定にはパラメーターがありません。

ゲーム中のすべての敵キャラが毒化や麻痺の攻撃をしない場合、主人公キャラが〝麻痺〟や〝毒化〟状態になることがないので、これらの薬は意味を持たなくなります。

魔法

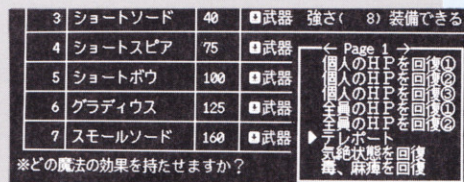
これを選択すると、そのアイテムを使ったときに、魔法を使ったのと同じ効果を持たせることができます。

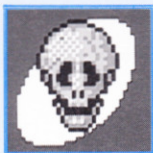
〝魔法〟を選択すると、アイテムに持たせる魔法を選択する画面になります。ここで、カーソルキーを使ってアイテムに持たせたい魔法をカーソルキーで選び、リターンキーを押して決定してください。選択できる魔法は、本書30～31ページの〝魔法の編集〟で説明した32種類です。

魔法が使えるように設定したアイテムは、使用するとひとつなくなってしまいます。

魔法のなかには、〝HP回復〟や〝毒、麻痺を回復〟などもあり、HP薬や毒消し、麻痺薬の代用品として設定することもできます。

3	ショートソード	40	武器　強さ(　8) 装備できる人
4	ショートスピア	75	武器
5	ショートボウ	100	武器
6	グラディウス	125	武器
7	スモールソード	160	武器

← Page 1 →
個人のHPを回復①
個人のHPを回復②
個人のHPを回復③
全員のHPを回復①
全員のHPを回復②
▶テレポート
気絶状態を回復
毒、麻痺を回復

※どの魔法の効果を持たせますか？

⬆アイテムに設定する魔法を選んでいるところ。カーソルキーで選び、リターンキーで決定します。

敵キャラの編集

ここでは、ゲームに出てくる敵キャラの設定をします。強さや防御力、敵キャラのパーティーの組み合わせやグラフィックを設定できます。

Dante98では、ひとつのゲーム中に、1パーティーにつき5匹、最大32パーティー、計160匹の敵キャラを登場させることができます。

ここでは、敵キャラ一体一体に、グラフィック、戦闘方法、効果を受ける魔法、パラメーターを設定する方法について説明します。

なお、敵キャラの設定ではなく、ゲーム中での敵キャラの登場のさせ方については、本書の〝マップ・シナリオの作成〟についてをご覧ください。

ESC 終了　F1 保存　F2 やり直し　　敵キャラエディター
F3 行削除　F4 行記憶　F5 行複写　　F9 対戦主人公キャラの設定　F10 戦闘テスト開始

【敵パーティー番号: 1】　　■の部分は、リターンキーを押すと変更できます

名前	絵	戦法	効果	HP	攻撃力 ()は参考値	防御力 ()は参考値	すばやさ	経験	お金
サンドワーム	■	■	■	30	24 (166)	22 (6)	10	2	3
ラプバスター	■	■	■	31	23 (166)	21 (6)	12	2	3
デュラハン	■	■	■	32	22 (166)	20 (6)	15	2	3
ウィスプ	■	■	■	33	21 (166)	19 (6)	1	2	4
スケルトン	■	■	■	34	21 (166)	19 (6)	1	2	4

敵キャラの絵 →　①　②　③　④　⑤

⬅これは敵キャラエディターの画面です。パーティー番号、名前、絵、HP、攻撃力、防御力、すばやさ、お金が表示されています。戦法、効果は、リターンキーを押せばエディット画面に移ります。

敵パーティーの設定

敵パーティーとは、ゲーム中に出てくる敵キャラの組み合わせのことです。ひとつの敵パーティーは、最大5体の敵キャラから構成されます。敵パーティーは最大32組まで設定でき、それぞれに0～31の番号が振られています。

それぞれの敵パーティーは、カーソルキーの上下で選択することができます。カーソルが一番上の行にあるときに、カーソルキーの上を押すと、ひとつ前の番号のパーティーを選択できます。同じように、カーソルが一番下の行にあるときに、カーソルキーの下を押すと、次の番号のパーティーを選択することができます。

敵キャラのエディットは、画面上に表示されている敵パーティーに対して行ないます。それぞれの項目の選択は、カーソルキーで行ないます。

敵キャラの編集では、5体×32パーティー、つまり全部で160体の敵キャラを設定することができます。しかし、Dante98で用意している敵キャラ用のグラフィックは48種類なので、160体の敵キャラすべてに、違うグラフィックを設定することはできません。

名前の入力

敵キャラの名前の入力方法は、ほかの編集機能と同じです。

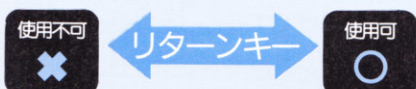
名前を入力したいキャラの名前の欄を選択したら、半角文字の場合はそのまま、全角文字の場合は〝VJE-Σ〟を立ち上げて、名前の入力を行なってください。〝VJE-Σ〟の使い方については、64ページを参照して下さい。

絵の変更

敵キャラの場合、魔法やアイテムと違って、グラフィックを設定することができます。なお、画面下に表示されている敵キャラのグラフィックの①～⑤の番号は、敵パーティーの並んでいる順番に対応しています。

まず、〝絵〟の欄にカーソルを合わせ、リターンキーを押してください。すると、カーソルのある行の敵キャラに対応したグラフィックの左下に、ふた桁の数字が出ます。ここで、カーソルキーを使ってグラフィックを選択します。使用する敵キャラのグラフィックが決まったら、リターンキーを押して選択を終了してください。グラフィックは、全部で48種類あります。

➡左下の番号が、その敵キャラの絵の番号です。左上の番号はパーティーの敵キャラの順番に対応しています。

戦闘方法の設定

リターンキー

この戦闘方法とは、ゲーム中で敵キャラが使用する戦い方のことで、全部で48種類の方法があります。

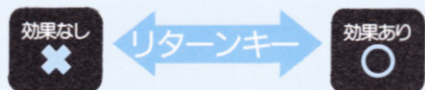
これらを選択するには、まず、〝戦法〟の欄にカーソルを合わせ、リターンキーを押してください。すると、このページ右下の戦闘方法の一覧で示してある戦闘方法が、画面上に表示されます。この画面では、戦闘方法の横に〝○〟か〝×〟が表示されています。これが〝○〟のとき、敵キャラがその戦闘法を使用できることになります。設定したい戦闘方法にカーソルを合わせ、リターンキーを押すたびに、○と×が入れ替わります。設定が終わったら、ESCキーで終了してください。

なお、〝突撃〟という戦闘方法は、敵キャラが主人公キャラに攻撃をしたときに、主人公キャラに強制的に反撃をさせる攻撃です。この反撃は、通常の攻撃よりも弱くなります。しかもこの場合、主人公キャラは、次のターンでの攻撃を行なえなくなります。

また、特殊な戦闘方法として()でくくられたものがあります。〝一度に2回攻撃〟は、攻撃を1度に2回必ず行なえるようにします。〝生き返る〟は、死んだ敵キャラを復活させることができるようにします。〝魔法効果：2倍〟は、魔法の威力を2倍にします。〝防御魔法対象自分〟は、自分に対して、優先的に防御系(～を回復など)魔法をかけるようにします。〝自分を攻撃する〟は自分を、〝味方を攻撃する〟は味方を必ず攻撃するようにします。

戦闘方法の一覧

通常の攻撃	相手を毒化する	全員にダメージA②
防御体制を取る	相手を麻痺させる	全員にダメージA③
隠れる	相手の魔法を封じる	個人にダメージB①
逃げる	相手を混乱させる	個人にダメージB②
突撃する	相手を眠らせる	個人にダメージB③
自爆する	相手を気絶させる	全員にダメージB①
MPを奪う	攻撃力を上げる	全員にダメージB②
何もしない	防御力を上げる	全員にダメージB③
個人のHPを回復①	すばやさを上げる	(一度に2回攻撃)
個人のHPを回復②	攻撃力を下げる	(生き返る)
個人のHPを回復③	防御力を下げる	(魔法効果：2倍)
全員のHPを回復①	すばやさを下げる	(防御魔法対象自分)
全員のHPを回復②	個人にダメージA①	(自分を攻撃する)
テレポート	個人にダメージA②	(味方を攻撃する)
気絶状態を回復	個人にダメージA③	(会心の一撃確率UP)
毒、麻痺を回復	全員にダメージA①	(1/2の確率で失敗)

効果のある魔法の選択

ここでは、敵キャラが魔法をかけられたときに、その魔法の効果を受けるか受けないかを設定します。

効果のある魔法を設定するには、まず、〝効果〟の欄にカーソルを合わせ、リターンキーを押してください。すると、魔法の一覧が画面に表示されます(魔法の種類、一覧については30、31ページを参照)。戦闘方法のときと同様に、各名前の横に〝○〟、〝×〟が表示されます。これが○のときに、その魔法の効果がエディット中の敵キャラに発揮できるようになります。

この○と×の設定方法も、戦闘方法の選択と同様に、カーソルを設定したい魔法に合わせリターンキーを押してください。リターンキーを押すたびに、○と×が入れ替わります。決定したら、ESCキーを押して終了してください。

攻撃力、防御値の設定(0～9999)

攻撃力、防御力とは、それぞれ敵キャラが主人公キャラを攻撃する力、主人公キャラの攻撃を防ぐ力のことです。攻撃力が大きいと、主人公キャラに与えるダメージ(減るHP)は大きくなり、防御力が大きいと、主人公キャラの攻撃で受けるダメージが小さくなります。

攻撃力、防御力を入力するには、まず、これらを変更したいキャラの〝攻撃力〟、〝防御力〟にカーソルを合わせます。そこで数値を入力し、リターンキーを押せば設定されます。

実際にどれだけのHPが攻撃力、防御力の値によって減るのかというと、

減るHP＝(攻撃力－防御力)÷2

という計算式によって決まります。もし、減るHPの値がマイナスとなったときは、減るHPの値は1となります。

攻撃力、防御力の欄の()のなかの数字は、〝参考値〟という値です。

この参考値を攻撃力に設定すると、その敵キャラは、10回の通常攻撃で主人公キャラを倒せるようになります。防御力に設定すると、その敵キャラは、主人公キャラから10回の通常攻撃を受けると死ぬようになります。

ただし、この主人公キャラとは、〝対戦主人公キャラの設定〟で設定した先頭の主人公キャラのことです。

〝対戦主人公キャラの設定〟と〝参考値〟の詳細については、それぞれ本書の38、37ページを参照してください。

減るHP＝(攻撃力－防御力)÷2

HP、すばやさ、経験値、お金の値の設定(0～9999)

HPとは、生命力を表わす値です。戦闘シーンで敵キャラが主人公キャラと戦っている間にこのHPの値が0になると、その敵キャラは、〝死んでしまった〟ことになり、画面の敵キャラのグラフィックは消去されます。

HPを〝0〟に設定すると、その敵キャラは存在しないことになり、削除したことと同じになります。このとき、その行の敵キャラのグラフィックは、画面に表示されなくなります。もちろん、HPを0に設定した敵キャラが、ゲーム中に出現することはありません。

すばやさとは、戦闘シーンで、各敵キャラと主人公キャラが攻撃をする順番を決めるものです。敵、味方両方のパーティーのなかで、すばやさの値の高いキャラから順に攻撃を行ないます。

たとえば、主人公キャラのすばやさが敵キャラより高いと、主人公キャラは敵キャラより早く攻撃を行えるので、有利に戦闘を進めることができます。

経験値、お金とは、ゲーム中で主人公キャラが敵キャラを倒して得ることができるパラメーターです。それぞれ、主人公キャラのレベルアップ、アイテムの購入に必要となります。

HP、すばやさ、経験値、お金の数値の設定方法は、ほかの数値の入力の場合と同じく、まず、それぞれの変更したいキャラの〝HP〟、〝すばやさ〟、〝経験〟、〝お金〟の欄にカーソルを合わせます。ここで、数値を入力し、リターンキーを押せば、設定することができます。なお、これらのパラメーターに設定できる数値は、0～9999です。

バランスの良いキャラクターを作るには……参考値

ここでは、敵キャラを作るときの各パラメーターのバランスの取り方を、〝参考値〟を交えて説明していきます。

まず、〝参考値〟について説明します。この値は、〝対戦主人公キャラの設定〟で設定したパーティーの先頭の主人公キャラと、敵キャラの攻撃力、防御力、HPをもとに決定されます。

攻撃力の参考値は、敵キャラの通常攻撃で減る主人公キャラのHPが、その主人公キャラの最大HPの10分の１となる値を示しています。たとえば、攻撃力に参考値を設定すると、対戦する主人公キャラのHPの最大値が100であれば、通常攻撃でその主人公キャラに10のダメージを与えることができます。

また、防御力の参考値は、主人公キャラの通常攻撃で減る敵キャラのHPが、その敵キャラの最大HPの10分の１となる値を示しています。たとえば、防御力に参考値を設定すると、その敵キャラのHPの最大値が100であれば、主人公キャラの通常攻撃で10のダメージを受けることになります。

⬅⬆敵キャラを弱く設定すると、ゲームは簡単になり、逆に強く設定すると、難しくなってしまいます。

参考値と同じ攻撃力、防御力を設定した場合は、主人公キャラにとって弱めの敵キャラになります。

敵キャラを作るときには、注意しなければならないことがあります。それは、ゲームのなかで、主人公キャラがどれぐらいのレベルや装備で、その敵キャラに出会うのかということです。

もし、主人公キャラが〝戦闘テスト〟でその敵キャラと戦ったときよりレベルが低いと、出会った敵キャラに太刀打ちできなくなりますし、逆にレベルが高いと、たとえその敵キャラを強く設定したつもりでも、弱い敵になってしまいかねません。

これについては、テストプレーを重ね、実際にどれくらいのレベルで敵キャラに出会うのかを確かめ、調整していく以外に方法はないのです。

敵キャラの経験値とお金の値を設定するときにも、考えておくべきことがあります。それは、主人公キャラをどれくらいの早さでレベルアップさせ、アイテムを購入できるようにするか、ということです。

得られる経験値が高いと、レベルアップのスピードが早くなり、お金が多いと、値段の高いアイテムでもすぐ買えるようになります。経験値、お金の値も、テストプレーを重ねて、バランスを取るしか方法はありません。

全体のバランスの調整には、テストプレーの繰り返しが必要なのです。

⬆ロールプレイングゲームを楽しく遊べるようにするには、ほどほどのゲームバランスを取ることが大切なのです。

f・3 行削除 f・4 行記憶 f・5 行複写について

これらは、敵キャラをエディットするときにとても便利な機能です。

まずf・4キーを押し、行記憶を行なって、カーソルのある行の敵キャラのデータをパソコンのメモリ上に記憶させてください。そして、この記憶させたデータを複写したい行へカーソルを合わせ、f・5キーを押すと、その記憶させた敵キャラのデータが、その行に複写されます。

つまり、f・4キー、f・5キーを使うとデータがコピーできるということです。一度記憶したデータは、別のデータを記憶するか、エディターを終了するまで消えません。その間は、いくつでも複写することができます。

f・3キーを押すと、カーソルのある行のデータをすべて消去します。

f・4 行記憶

【敵パーティー番号：2】　◘の部分は、リターンキーを押すと変更できます

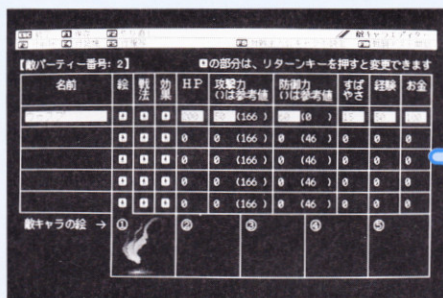
名前	絵	戦法	効果	HP	攻撃力 ()は参考値	防御力 ()は参考値	すばやさ	経験	お金
	◘	◘	◘		(166)	(0)			
	◘	◘	◘	0	0 (166)	0 (46)	0	0	0
	◘	◘	◘	0	0 (166)	0 (46)	0	0	0
	◘	◘	◘	0	0 (166)	0 (46)	0	0	0
	◘	◘	◘	0	0 (166)	0 (46)	0	0	0

敵キャラの絵 → ① ② ③ ④ ⑤

f・5 行複写

【敵パーティー番号：2】　◘の部分は、リターンキーを押すと変更できます

名前	絵	戦法	効果	HP	攻撃力 ()は参考値	防御力 ()は参考値	すばやさ	経験	お金
ウゥスプ	◘	◘	◘	200	50 (166)	60 (0)	15	50	100
	◘	◘	◘	0	0 (166)	0 (46)	0	0	0
	◘	◘	◘	0	0 (166)	0 (46)	0	0	0
ウゥスプ	◘	◘	◘	200	50 (166)	60 (0)	15	50	100
	◘	◘	◘	0	0 (166)	0 (46)	0	0	0

敵キャラの絵 → ① ② ③ ④ ⑤

f・9 対戦主人公キャラの設定

ここでは、戦闘テストで敵キャラと対戦する主人公キャラの設定をします。

設定できるのは、〝主人公キャラの初期設定〟で設定した主人公キャラのうち、だれをパーティーへ参加させるかということと、主人公キャラのレベル、装備品です。

なお、画面下に表示されている〝使用可能魔法〟は、現在カーソルのある主人公キャラが使える魔法を示しています。使用できる魔法は、キャラの設定、レベルによって変わります。

ESC 終了　F1 保存　F2 やり直し　　敵キャラエディター

【戦闘テストで対戦する主人公キャラの状態を設定します】

パーティーの選択	LV	装備品	HP	MP	攻撃	防御	すばやさ	レベルアップ
◘主人公	1	◘	38	2	20	18	5	10 p.必要
◘僧侶	1	◘	30	0	10	10	0	10 p.必要
◘盗賊	1	◘	30	0	10	10	0	10 p.必要
◘魔法使い	1	◘	30	0	10	10	0	10 p.必要

▼使用可能魔法

個人のHPを回復①	相手を毒化する	すばやさを上げる	全員にダメージA②
個人のHPを回復②	相手を麻痺させる	攻撃力を下げる	全員にダメージA③
個人のHPを回復③	相手の魔法を封じる	防御力を下げる	個人にダメージB①
全員のHPを回復①	相手を混乱させる	すばやさを下げる	個人にダメージB②
全員のHPを回復②	相手を眠らせる	個人にダメージA①	個人にダメージB③
テレポート	相手を気絶させる	個人にダメージA②	全員にダメージB①
気絶状態を回復	攻撃力を上げる	個人にダメージA③	全員にダメージB②
毒、麻痺を回復	防御力を上げる	全員にダメージA①	全員にダメージB③

⬅戦闘テストで、敵キャラと戦わせる主人公キャラのエディット画面です。戦闘テストに参加させる主人公キャラやレベル、武器や鎧などの装備の設定ができます。

パーティーの選択

ここでは、f・10キーを押して実行する〝戦闘テスト〟で、現在エディット中の敵キャラと対戦させる主人公パーティーの設定をします。

まず、〝パーティーの選択〟の各欄のうち、キャラを設定したい欄をカーソルキーで選択してください。そこでリターンキーを押すと、先に〝主人公の初期設定〟で設定したキャラの名前が、すべて画面上に表示されます。カーソルキーを使って、パーティーに参加させるキャラを選択してリターンキーを押せば、そのキャラが対戦主人公のキャラのパーティに組み入れられます。なお、キャラ選択のところで〝(なし)〟を選ぶと、そのパーティーの欄は空白になります。

戦闘テストは、戦わせるパーティー内の、主人公キャラの組み合わせとか、レベルを少し変えるだけで、戦闘後の結果がずいぶんと変わることがあります。戦闘テストで、エディット中の敵キャラと戦わせるパーティーには、できるだけ実際のゲームのなかで、その敵キャラと戦うことになるキャラクターの組み合わせや、レベルを選んでください。

なお、ここで設定した主人公パーティーのメンバーやレベルは、あくまでもテスト用として設定したものです。実際のあなたの作品に登場させる主人公パーティーには、直接関係ないことを覚えておいてください。

レベルの設定

ここでは、戦闘テストで敵キャラと戦う、主人公キャラのレベルを設定します。

まず、レベルを変更したい主人公キャラの、"LV" の欄をカーソルキーで選択してください。ここで、設定したいレベルの数値を1〜99の数値で入力しリターンキーを押せば、そのレベルで戦闘テストに参加させることができます。

ここで設定するレベルは、実際のゲームのなかで、主人公キャラがその敵キャラと対戦すると思われるレベルを設定してください。

主人公キャラのレベルを変更すると、そのレベルに応じてHP、MP、攻撃、防御、す速さ、次のレベルへのレベルアップまでの経験値がそれぞれ変化します。

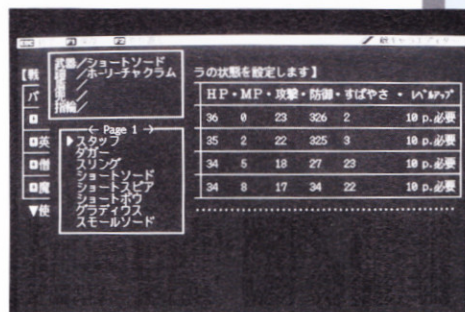
なお、これらのパラメーターが変化する量は "主人公キャラの初期設定" で設定した1レベル当たりの能力値に従います。

装備品の設定

ここでは戦闘テストの際に敵キャラと戦わせる、主人公キャラの装備を設定します。なお、キャラに装備させることができるのは、実際のゲーム中と同じように "アイテムの編集" で武器、鎧、盾、兜、指輪として設定したアイテムです。 まず、装備品を設定したいキャラの"装備品" の欄にカーソルを合わせます。そこでリターンキーを押すと、画面上に"装備する"、"はずす" のふたつのコマンドが表示されます。

カーソルキーで "はずす" を選択し、リターンキーを押すと、そのキャラが装備していたアイテムをすべてはずすことができます。

逆に、"装備する"を選択すると、アイテムの一覧と、そのキャラが現在装備しているアイテムが表示されます。そこで、装備させたいアイテムをカーソルキーで選んで、リターンキーを押してください。選んだアイテムは、武器なら武器、指輪なら指輪のところに自動的に装備されます。また、すでに装備されているアイテムと同じアイテムを選ぶと、そのアイテムをはずすことができます。

なお、終了はESCキーで行ないます。

装備するアイテムを選びます。装備品を変更すると、右の表のパラメーターも変化します。

対戦主人公キャラ情報の保存、やり直し

対戦主人公キャラ情報を保存します。
よろしいですか？（OK ：リターンキー）

f・2

対戦主人公キャラ情報を読み込みます。
よろしいですか？（OK ：リターンキー）

ここでは、戦闘テストで敵キャラと戦わせる、主人公パーティーを設定したデータをディスクへ保存する方法と、データの編集のやり直しについて説明します。

パーティーのデータを保存するには、まず、f・1キーを押してください。すると、左の写真のようにデータを保存するかどうかを聞いてきます。ここでリターンキーを押すと、データをディスクに保存します。保存を取りやめるときは、ESCキーを押してください。こうしてディスクに保存したデータは、"敵キャラの編集"を起動したときに、自動的に読み込まれます。

データ編集のやり直しとは、現在ディスクに保存されているパーティーのデータを読み込んで、編集前の状態に戻すことです。もちろん、それまでに編集していたデータは、データ編集のやり直しを行なうと消えてしまいます。

データの編集をやり直すには、まず、f・2キーを押します。すると、左の写真のように、ディスクからパーティーのデータを読み込むかどうかを聞いてきます。ここで、保存のときと同様に、データを読み込むのならばリターンキーを、読み込みを取りやめるならESCキーを押してください。

f・10 戦闘テスト開始

この "戦闘テスト開始" は、前述の "対戦主人公キャラの設定" で設定した主人公のパーティーと、現在エディットしている敵キャラを実際に戦わせてみるモードです。

まず、f・10キーを押してください。すると戦闘テストモードに入ります。ここでどれかひとつキーを押すと、戦闘が開始されます。ここでの戦闘は、必ず自動戦闘で行なわれます。戦闘は、どれかひとつキーを押すごとに進みます。また、シフトキーを押し続けると、戦闘がスピーディーに進みます。

戦闘テストは、敵キャラか主人公キャラが全滅するか、あるいはESCキーを押すことで終了します。

戦闘テスト画面。実際のゲーム画面とほとんど変わりません。戦闘は、すべて"自動戦闘"で行なわれます。

テストプレー(ゲームの操作方法)

ここでは、ゲームバランスを整えるために行なうテストプレーについて説明します。ゲームの操作法も説明していますので、よく読んでおいてください。

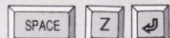
ここでは、作ったゲームをテストプレーし、シナリオとゲームバランスの具合を確認します。根気よくテストプレーを繰り返して、納得のいく作品を作ってください。

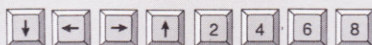
なお、テストプレーでの操作方法は、ゲームディスクを作り、完成したゲームを遊ぶときの操作方法とまったく同じです。でき上がったゲームを遊ぶ場合も、ここでの説明に従ってください。

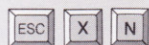
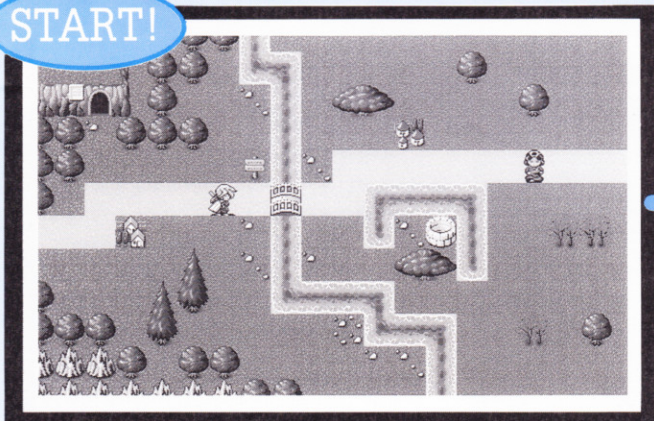
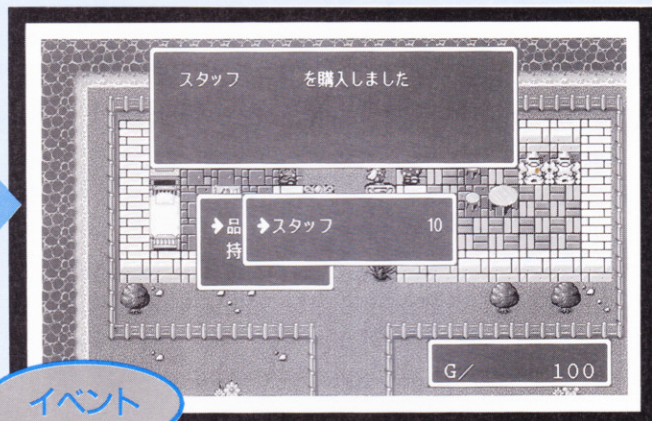
使用するキー

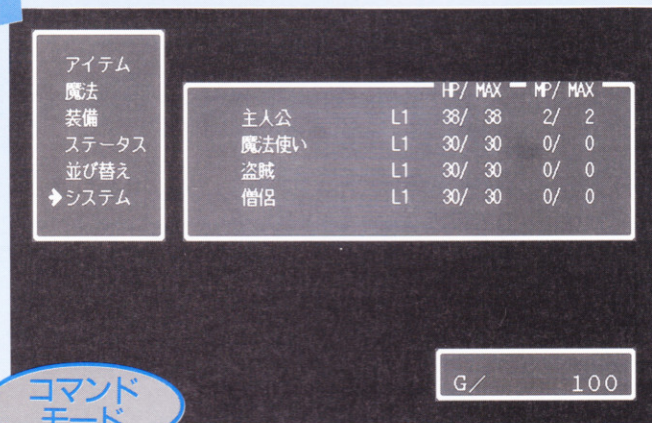
ゲームの操作には、すべてキーボードを使用します。操作方法は、以下のとおりになっています。

このストップキーはイベントを途中で打ち切るときに使用します。このキーを押し続けることにより、ゲーム中でどんなイベントが進行していても、途中で打ち切ることができます。

SPACE　Z　↵

ゲーム中で、〝話す・調べる〞を行なったり、アイテムの購入などでの、〝はい〞、〝いいえ〞という選択肢を決定する場合に使用します。基本的に、決定するキーと覚えておいてください。

↓　←　→　↑　2　4　6　8

プレーヤーキャラの移動や、カーソルの移動に使います。カーソルキー、テンキーとも、まったく同じ働きをします。なお、上記のキーは、下、左、右、上の順に並べてあります。

ESC　X　N

ゲーム画面とコマンドモード画面の切り替えや、魔法や戦闘などのコマンドを途中でキャンセルするときに使用します。基本的に、キャンセルをするキーと覚えておいてください。

☗テストプレーの画面。ゲーム画面とまったく変わりません。内容も、初めにオープニング画面が出ないということ以外には、ゲームと変わりはありません。

☗イベントの画面。この写真は〝お店〞のイベントです。イベントでは、自分のアイデア次第で、いろいろなことを行なえます。

☗戦闘の画面。戦闘は、どちらかのパーティーが全滅するか、あるいは主人公キャラが逃げ出すまで繰り返されます。

☗コマンドモード画面。ここで、魔法やアイテムを使ったり、ゲームデータのセーブ(４ヵ所)、ロードを行ないます。

戦闘シーン

戦う

この〝戦う〟コマンドを選択すると、敵キャラに対して武器、あるいは素手による通常攻撃を行なうことができます。

このコマンドを選ぶと、次は、攻撃する敵キャラの選択になります。パーティー内のどの主人公キャラが敵キャラに攻撃を行なうのかは、このページの右下の写真のように、主人公キャラの名前とパラメータの文字の色が、白黒反転していることでわかります。

カーソルキーで攻撃する敵キャラを選んだら、リターンキーを押して決定してください。

もし、途中でコマンドの実行を中止したくなった場合には、ESCキーを押してキャンセルしてください。ESCキーを押すごとに、ひとつ前の状態に戻ります。

パーティー全員のコマンドを入力し終わると、戦闘が開始されます。

魔法

この〝魔法〟コマンドを選択すると、まず、その主人公キャラが現在のレベルで使用することのできる魔法の一覧が、画面上に表示されます。この一覧のなかから、使わせたい魔法をカーソルキーで選択し、リターンキーを押してください。

個人を対象とする魔法を選んだ場合は、魔法を選択したあとに、その魔法の対象となるキャラの選択を行ないます。攻撃系魔法ならば敵キャラ、防御系魔法なら味方キャラをカーソルキーで選択します。魔法をかけるキャラを選んでリターンキーを押してください。

パーティー全員を対象にする魔法を選択した場合、その主人公キャラのコマンドの入力は終了し、次の主人公キャラのコマンドの入力になります。

選択した魔法が、効果のないものだったり、あるいは戦闘では意味を持たないものだったりした場合は、その魔法を選択した時点でコマンドの入力が終了し、魔法の攻撃は〝失敗〟したことになりますので注意してください。

魔法の攻撃も、通常攻撃と同様に、ESCキーを押して中止することができます。

アイテム

この〝アイテム〟コマンドを選ぶと、パーティーが現在持っているアイテムを使用させることができます。

コマンドを選ぶと、まず、持っているアイテムの一覧が画面に表示されます。そこで、使用させたいアイテムをカーソルキーで選び、リターンキーを押して決定してください。

選択したアイテムの効果が個人を対象とする場合は、選択後に、魔法コマンドと同様、対象とするキャラの選択になります。

アイテムの効果が全員を対象とする場合は、コマンドの入力は終了し、次の主人公キャラのコマンドの入力になります。

選んだアイテムが効果のないものの場合は、〝何も起きなかった〟ことになります。

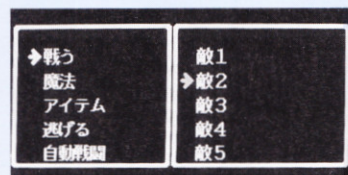
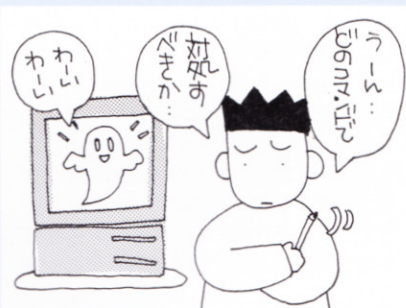
逃げる

この〝逃げる〟コマンドは、戦闘から逃げ出すときに選択します。戦闘が始まり、攻撃の順番が〝逃げる〟コマンドを選んだ主人公キャラになると、戦闘から抜け出すことができます。このコマンドは、必ず成功します。

自動戦闘

この〝自動戦闘〟コマンドを選択すると、コンピューターがプレーヤーに変わって自動的に戦闘を行なってくれます。

自動戦闘の場合は、〝通常攻撃〟を行ないます。ただし、MPに余裕があり、なおかつパーティーにHPの少ないキャラがいるときや、通常攻撃よりも魔法攻撃のほうが攻撃力が強いときには、魔法を使うこともあります。

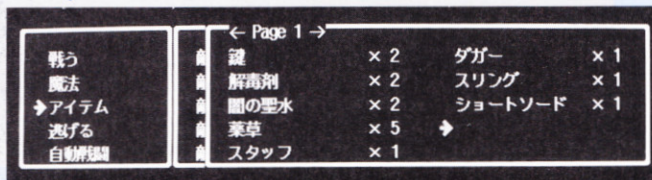
なお、〝毒〟の状態を直したり、能力値をアップさせる魔法を使うことはありません。

⬆戦闘で、〝戦う〟を選ぶと、次にどの敵キャラを攻撃するかを選択します。カーソルキーの上下で、敵キャラを選択してください。

	HP・MAX		MP
主人公	31/	31	1
僧侶	31/	31	1
盗賊	31/	31	1
魔法使い	31/	31	1

アイテム

戦闘コマンドは、ESCキーを押すとひとつ前の状態に戻れます。なお、前のキャラがコマンドの入力を終えていても、戦闘が始まっていなければ、最初のキャラのコマンド待ちの状態まで戻ることができます。ゆっくりと作戦を立てて、コマンドを入力してください。

⬆〝魔法〟を選んだ画面。このコマンドを選ぶと、次にどの魔法を使うのかの選択になります。カーソルキーで選択してください。

➡〝アイテム〟を選んだ画面。このコマンドを選ぶと、次に、使うアイテムの選択になります。カーソルキーで選択してください。

イベント

ゲーム中に起こるイベントは、すべて〝マップ・シナリオの作成〟の〝イベントの編集〟で作られたものです。イベントの内容、作り方については、そちらの説明を参照してください。

イベントが起こると、主人公キャラが自動的に動いたり、村人から話が聞けたり、店や宿屋に入れたり、画面の色が変わったりします。

店や宿屋のイベントでは、物を買うかどうか、宿に泊まるかどうかをカーソルキー、リターンキー、ESCキーを使って決定します。文章を表示するイベントで、文章が長いために、1画面で終わらないときは、どれかキーを押すと会話を進めることができます。

☗これは、宿屋のイベントの画面です。イベントが起こると、泊まるかどうかを聞いてきますので、〝はい〟か〝いいえ〟をカーソルキーで選択してください。

コマンドモード

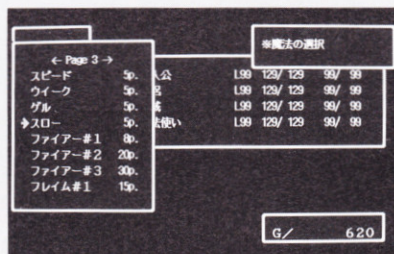
アイテム

これは、現在持っているアイテムを使用するためのコマンドです。

この〝アイテム〟コマンドを選択すると、画面に、パーティーが持っているアイテムの一覧が表示されます。そこで、使用したいアイテムをカーソルキーで選択し、リターンキーを押してください。

選んだアイテムが効果のないものの場合は、〝何も起きなかった〟と表示されます。また、薬のアイテムを使用した場合は、効果を発揮したあと、ひとつなくなります。麻痺状態でないキャラに麻痺薬を使ったときなど、薬の効果が出ない場合は、薬のアイテムはなくなりません。

魔法

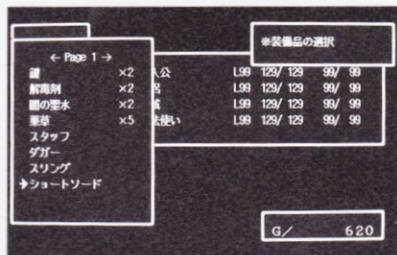
このコマンドを選択すると、どのキャラに魔法を使わせるのかを聞いてきますので、カーソルキーでキャラを選択してください。

☗〝魔法〟では、魔法を使うキャラ、そのキャラが使う魔法、の順に決定していきます。

魔法を使えないキャラを選んだ場合は、〝魔法は使えません〟という表示が出ます。

魔法を使わせるキャラを選んだら、画面にそのキャラが使える魔法が一覧表示されます。そこから使わせたい魔法を選んでください。ただし、コマンドモードでは、攻撃魔法は効果がないので注意してください。

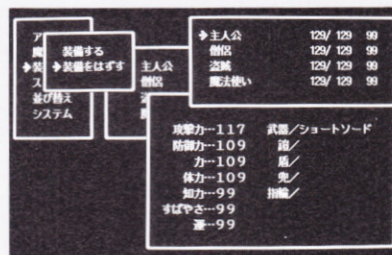
なお、テレポートの魔法を使わせたときのパーティーの移動先は、イベントのなかで設定されます。この移動先がイベントのなかで設定されていないと、テレポートの魔法を使わせたときのパーティーの移動先は、必ず全体マップの一番左上になります。この移動先の設定方法については、59ページの〝イベント編集〟を参照してください。

装備

この〝装備〟コマンドを選択すると、アイテムを装備するか、はずすかを聞いてきます。〝装備する〟を選択すると、次にどのアイテムを装備するのかを聞いてきますので、

☗装備するアイテムを選ぶと、次は、装備するキャラを選択します。カーソルキーで選んでください。

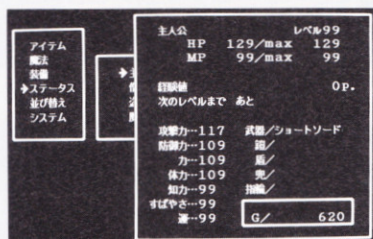
カーソルキーでアイテムを選び、リターンキーを押してください。次に、装備するキャラを選択しますが、アイテムを装備できないキャラには、〝装備できません〟と表示されます。装備できるキャラとできないキャラの設定方法については、本書33ページの〝アイテムの編集〟を参照してください。

装備させるキャラを選んだらコマンドが完了し、再び装備させるアイテムの選択に戻ります。装備させるアイテムが武器、鎧、盾、兜、指輪のどれであるのかは、コンピューターが自動的に判断してくれます。

〝装備をはずす〟を選択すると、次は、装備をはずすキャラの選択になります。そこで、装備をはずしたいキャラをカーソルキーで選択し、リターンキーを押すと、そのキャラが装備しているアイテムの一覧が表示されます。はずしたいアイテムを選択し、リターンキーを押してください。リターンキーを押すと、そのアイテムはパーティーの所持するアイテムとなります。

☗装備をはずすキャラを選ぶと、次は、はずすアイテムを選択します。カーソルキーで選んでください。

ステータス

このコマンドを使うと、パーティー内のキャラのステータスを確認できます。

このコマンドを選ぶと、次は、どのキャラのステータスを見るかを選択します。見たいキャラを選び、リターンキーを押してください。すると、そのキャラが現在持っている経験値、次のレベルアップをするのに必要な経験値、ＨＰ、ＭＰ、能力値が画面上に表示されます。

☗主人公キャラの"ステータス"を表示させたところ。その主人公キャラの状態が、一目でわかります。

並び替え

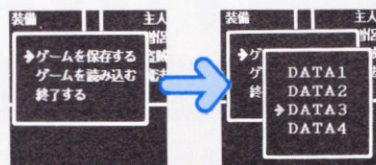
☗選択した順番に、キャラに番号が付いていきます。4番まで選ぶと、キャラの並び替えを行ないます。

このコマンドを選択すると、まず、パーティーの先頭にするキャラを聞かれます。ここで、先頭にしたいキャラを選択し、リターンキーで決定してください。あとは同様に、２～４番目のキャラを順に選んでいきます。４番目のキャラを設定すると、並び替えコマンドは終了します。なお、順番が先のキャラほど、戦闘で敵に狙われやすくなります。

システム

このコマンドを選択すると、ゲームデータを保存する、読み込む、あるいはゲームを終了することができます。

〝保存する〞、〝読み込む〞を選ぶと、次は、どのデータに対して作業を行なうかの選択になります。保存、あるいは読み込みたいデータを選択してください。

〝終了する〞を選ぶと、作業ディスクを使用している場合は、Dante98のメインメニューに戻り、ゲームディスクの場合は、MS-DOS画面に戻ります。

☗"保存する"、"読み込む"を選ぶと、次にデータの選択になります。４つのなかから選んでください。

テストプレーは念入りに

作成中のゲームをテストプレーしてみると、イベントがうまく機能しなかったり、敵キャラが強過ぎてゲームが先に進まなかったり、ストーリーの流れに矛盾があったりなど、いろいろ不都合な点が見つかるものです。そんなときは、すぐにテストプレーを終了して、Dante98のメインメニューに戻り、エディターを起動して、ゲームの手直しをしてください。

テストプレーを終了するには、まず、ESCキーを押してコマンドモードに入ります。そこで、〝システム〞コマンドを選び、そのなかの〝終了する〞を選択します。このように、ゲームをプレーしてみて、不具合な点を見つけたときに、すぐにエディターに戻れることがテストプレーモードの大変に便利な点です。ゲームディスクを作成し、そのディスクでプレーしているときにゲームを終了させた場合には、すぐにDante98のメインメニューに戻ることができないからです。

テストプレーでのゲームと、ゲームディスクにしてからプレーするゲームとの違いは、もうひとつあります。ゲームディスクにしてゲームを始める場合では、最初にオープニング画面が表示されるのですが、テストプレーでのゲームでは、オープニング画面は表示されず、いきなりゲームが始まります。なお、テストプレー中にゲームのエンディングを迎えた場合は、ゲームディスクでのゲームの場合と同様にエンディング画面が表示されます。

ゲームディスクの作成とユーティリティーについて

ここでは、エディットを終えたデータをゲームディスクにまとめたり、“Dante98”で用意しているグラフィックではなく、自分で作成したグラフィックをデータとして使う方法について説明します。

ゲームディスクの作成

ここでは、ゲームディスクの作成方法について説明します。フォーマットなどのMS-DOSのコマンドを使用するので、よく読んでください。

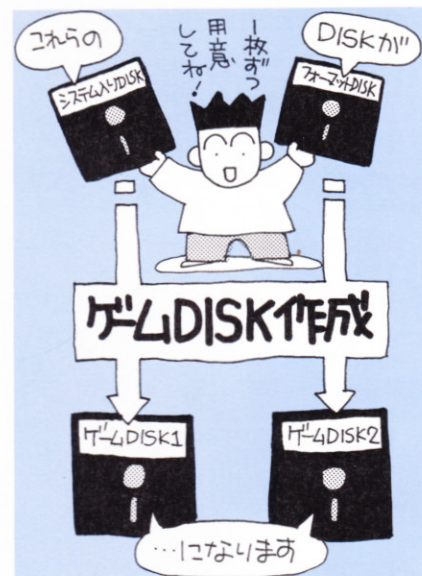
作業の前に用意するもの

ゲームディスクを作成するためには、〝システム入りフォーマット〟をしたフロッピーディスクが1枚と、〝通常のフォーマット〟をしたフロッピーディスクが1枚、計2枚のフロッピーディスクが必要となります。

なお、ここから先は、システム入りフォーマットしたフロッピーディスクを〝システム入りディスク〟、通常のフォーマットをしたディスクを〝フォーマットディスク〟と呼びますので、注意してください。

これら2枚のフロッピーディスクは、〝ゲームディスクの作成〟を実行する前にあらかじめ作成し、用意しておいてください。

ゲームディスクの作成を行なうと、この〝システム入りディスク〟が〝ゲームディスク1〟に、そして、〝フォーマットディスク〟が〝ゲームディスク2〟となります。

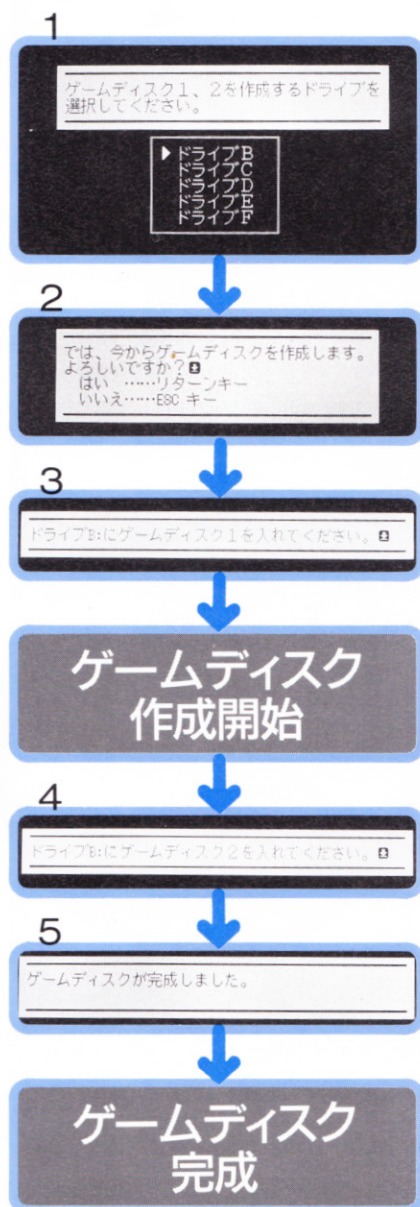
フロッピーディスクを〝システム入りフォーマット〟、〝通常のフォーマット〟する方法については、本書11ページ〝ユーザーディスクの作成方法〟の〝フォーマット〟を参照してください。

ノート型パソコンを使っている場合や、ハードディスクを使用している場合は、まず、システム入りフォーマットをしたフロッピーディスクと、通常のフォーマットをしたフロッピーディスクを1枚ずつ用意します（P. 11参照)。そして、メインメニューから〝ゲームディスクの作成〟を選択し、ゲームディスクを作成するプログラムを起動しください。

ノート型パソコンの場合は、ゲームディスク作成プログラムを起動したあとで、ディスクドライブに入っているユーザーディスク2を、システム入りフォーマットをしたフロッピーディスクと入れ替えます。すると、ゲームディスクを作成する際の注意事項が表示されます。ここで、リターンキーを押し、ドライブ選択画面にしてください。そして、Bドライブを選択し、リターンキーを押せばゲームディスクの作成が始まります。あとは、画面の指示に従って、作業を進めてください。

ハードディスクを使用している場合は、まず、ディスクドライブにシステム入りフォーマットをしたフロッピーディスクを入れてください。そして、ドライブ選択画面のところで、システム入りフォーマットをしたフロッピーディスクを入れた、ディスクドライブのドライブ名を選択してください。あとは、画面に表示される指示に従って作業を進めると、ゲームディスクを作成することができます。

ゲームディスク作成の過程

まず、前ページの〝作業の前に用意するもの〟のところで説明したとおり、システム入りディスクと、フォーマットディスクを1枚ずつ、計2枚のディスクを用意してください。

ディスクが用意できたら、Dante98を立ち上げ、〝ゲームディスクの作成〟を選択しリターンキーを押してください。すると、ゲームディスク作成プログラムが起動します。

リターンキーを2回押すと、ゲームディスクを作成するドライブの選択画面になります(写真1)。ここで、ゲームディスクを作成するドライブをカーソルキーで選択し、リターンキーを押します。ハードディスクなどを接続していない、2ドライブパソコンを使用している方は、通常、ここでBドライブを選択してください。

次に、ゲームディスクを作成するかどうかを確認してきますので、ゲームディスク作成を開始するならリターンキーを、作成を取りやめるならESCキーを押してください(写真2)。

リターンキーを押すと、指定したドライブにゲームディスク1（システム入りディスクのこと）を入れる指示が出ます（写真3）。ここでドライブに、システム入りディスクを入れてください。そのドライブにユーザーディスクが入っている場合は、システム入りディスクと入れ替えてください。

ディスクの準備ができたら、リターンキーを押してください。すると、ディスクがカチャカチャと動き始め、作業が開始されます。

しばらくすると、ゲームディスク1が完成し、ゲームディスク2（フォーマットディスクのこと）と入れ替える指示が出ます(写真4)。ここでゲームディスク1とフォーマットディスクを入れ替えてください。続いてリターンキーを押し、作業を進めてください。

しばらくすると、ゲームディスクが完成したとの表示が出ます（写真5）。この表示が出ましたら、ユーザーディスクを元に戻してください。ここで、どれかキーを押すと、Dante98のメインメニュー画面に戻ります。

できたゲームディスクの立ち上げ方は、ユーザーディスクの起動方法と同じです(本書15ページ参照)。普通の2ドライブパソコンの場合は、ゲームディスク1をドライブ1に、ゲームディスク2をドライブ2に入れて、パソコンをリセットしてください。すると、画面にタイトルグラフィックが表示されて、ゲームが始まります。

1

ゲームディスク1、2を作成するドライブを選択してください。

▶ドライブB
ドライブC
ドライブD
ドライブE
ドライブF

2

では、今からゲームディスクを作成します。
よろしいですか？
はい ……リターンキー
いいえ……ESC キー

3

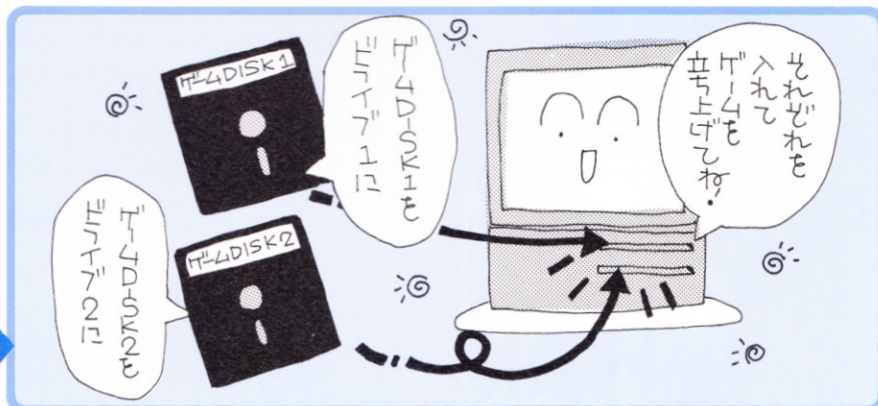
ドライブB:にゲームディスク1を入れてください。

ゲームディスク作成開始

4

ドライブB:にゲームディスク2を入れてください。

5

ゲームディスクが完成しました。

ゲームディスク完成

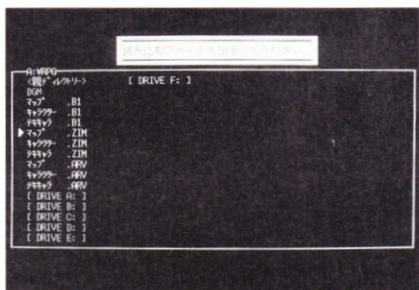
※補足……ノート型パソコンで、作ったゲームディスクを起動させる場合は、ユーザーディスクを起動させるときと同様に、ゲームディスク1をRAMディスクにコピーし、ゲームディスク2をフロッピードライブに入れます。そして、必ずRAMディスクから起動させてください。

ユーティリティー

ここでは、自分で描いたキャラやマップなどのグラフィックを、ゲームに取り込む方法や、パレットデータの変更の方法について説明します。

グラフィックの読み込み方(共通)

まず、グラフィックを読み込むときに共通な操作方法を説明します。

〝～を読み込む〞を選ぶと、左下の写真のように、ファイルの選択画面になります。この画面に表示されているもので拡張子（下図参照）のないものは、〝[]〞のついたものがドライブ名を示し、それ以外はディレクトリー名を示しています。これらのドライブ名、ディレクトリー名にカーソルを合わせリターンキーを押すと、そのドライブ、ディレクトリーに保存されているファイルが表示されます。ここで、自分の描いたグラフィックを選択してください。すると、自分の描いたグラフィックと、それを取り込むためのワクが画面に表示されます。ワクをグラフィックに合わせリターンキーを押すと、そのグラフィックをDante98に取り込むことができます。

⬆このファイル選択画面で目的のファイルを選び、絵を読み込みます。なお、画面上に表示されるファイルは、拡張子が〝ARV〞、〝ZIM〞、〝B１〞のものです。

⬆拡張子とは、ファイルネームのピリオド（〝.〞）以降の文字のことで、ファイルの判別などに使われます。

Dante98の主人公キャラ、敵キャラ、マップの各サンプルグラフィックは、インストールディスク２に記録されています。それぞれのグラフィックは、〝ARV〞、〝B１〞の２種類のデータ形式でディスクに記録されています。これらのデータ形式の詳細については、下記のコラムを参照してください。

自分でDante98のグラフィックを描く場合は、このサンプルグラフィックを描き替えるようにすると、簡単に絵を描くことができます。

Dante98で読み込むことのできる、グラフィックファイルの形式は、ファイルの拡張子が〝ZIM〞、〝ARV〞、〝B1〞のものです。

それぞれ、〝ZIM〞形式のファイルが、ツァイトの『Z's STAFF Kid98』(以下、『Kid98』)、〝ARV〞形式のファイルが、システムソフトの『アートマスター コア』、ログインDISK&BOOKの『お絵描きツール』、そして〝B1〞形式のファイルは〝B1〞形式に対応した市販グラフィックツールで使用することができます。

⬅⬇写真はDante98対応のグラフィックツールです。上の写真が、『Kid98』、下の写真が、『アートマスターコア』です。

なお、〝B1〞ファイルは、別名〝ベタファイル〞とも呼ばれます。このベタファイルは、PC-9801で標準的に使用されているグラフィックデータのファイル形式で、対応しているグラフィックツールも数多くあります。もし、お手持ちのグラフィックツールが〝B1〞形式ベタファイルに対応しているのなら、そのツールを使ってグラフィックを描いてください。

ただし〝B1〞形式では、パレットデータ(P.48参照)をディスクに記録することはできませんので注意してください。

Dante98の中に用意されているグラフィックファイルは、〝B1〞と〝ARV〞の2種類です。『Kid98』、あるいは『アートマスター コア』を持っている人は、このデータを読み込んで、自由に描き替えることができます。そのほかのグラフィックツールを持っている人は、後述の各グラフィックを描くときの設定(たとえば、敵キャラは80×96ドットの絵など)に従って、初めからグラフィックを描いてください。

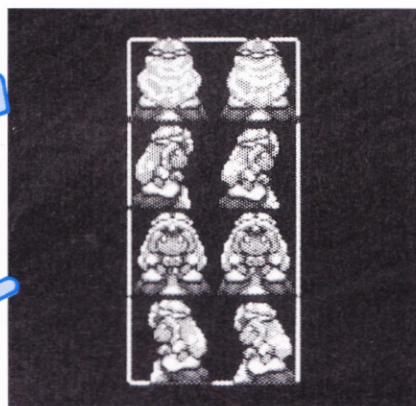
キャラクターの絵の読み込み

まず、主人公キャラのグラフィックの設定ついて説明します。右上の写真を見てください。64×128ドットの範囲のなかに、32×32ドットのキャラの絵が横に2枚、縦に4枚、計8枚並べられています。主人公キャラのグラフィックを描くときは、必ずこの描き方に従ってください。なお、Dante98で使用できる色、パレットについては、48ページの〝グラフィックを変更するときの注意〞を読んでください。

自分で描いた主人公キャラのグラフィックを読み込むには、まず、〝主人公キャラの絵を読み込む〞を選択します。そして、あなたが描いたグラフィックが入っているディスクを、ユーザーディスク2と入れ替えてください。入れ替えたら、前ページの〝グラフィックの読み込み方〞のとおりに、グラフィックを読み込んでください。

すると、グラフィックを何番に格納するかを聞いてきます。この数字は、〝主人公キャラの初期設定〞での主人公キャラのグラフィックの番号に対応しています。格納する番号を入力すると、その番号のグラフィックが、自分の描いたグラフィックに変更されます。

最後に、ユーザーディスク2を元に戻しておいてください。

⬆絵の取り込みを選択すると、このようにグラフィックと、それを取り込むためのワクが表示されます。

⬆絵とワクが表示されたら、そのワクを取り込みたい絵に合わせて、リターンキーを押してください。

⬆どの絵を取り込むかを決定すると、キャラの取り込みの場合、その絵をどこに格納するかを聞いてきます。

敵キャラクターの読み込み

まず、敵キャラのグラフィックの設定について説明します。

右の写真を見てください。敵キャラのグラフィックの大きさは80×96ドットになっています。この大きさに入るようにグラフィックを描いてください。使用できる色、パレットについては、48ページの〝グラフィックを変更するときの注意〞を読んでください。

グラフィックを読み込むときには、まず、ユーザーディスク2を自分の描いたグラフィックのデータが入っているディスクに入れ替えてください。そして、前ページの〝グラフィックの読み込み方〞のとおりに、グラフィックを読み込んでください。

すると、グラフィックを何番に格納するかを聞いてきます。この番号は、〝敵キャラの編集〞での敵キャラのグラフィックの番号に対応しています。ここで、番号を入力し、リターンキーを押すと、その番号の敵キャラのグラフィックが、自分の描いた敵キャラのグラフィックに入れ替わります。

最後に、ユーザーディスク2を元に戻しておいてください。

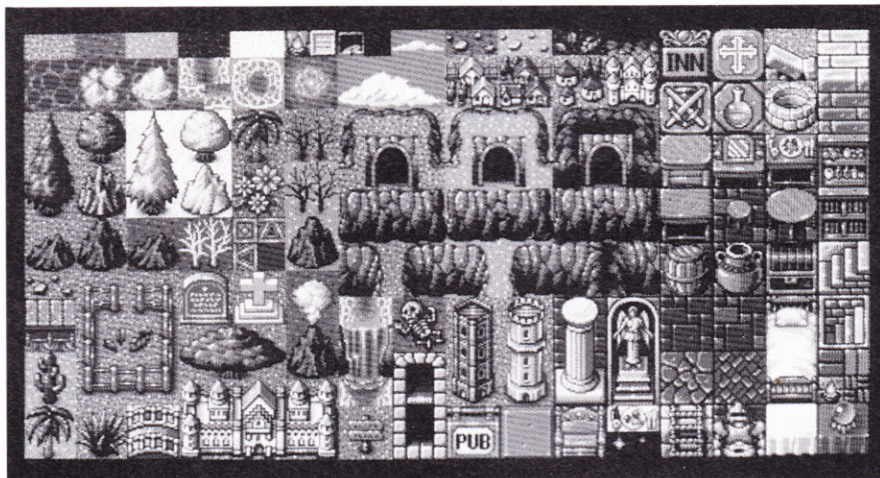
➡敵キャラは横80ドット、縦96ドットの大きさです。色については、透明色以外に制限はありません。自由に好きな絵を描いてください。

マップパターンの読み込み

まず、マップのグラフィックの設定について説明します。マップのグラフィックの全体の大きさは、512×256ドットになっています。このなかに、マップパーツがいくつも入っています。マップパーツの最小単位は16×16ドットです。これが、縦16個、横32個並んでいます。これより小さいパーツを作ることはできません。

ここで、パーツの最小単位は16×16ドットなのに、なぜ〝マップの作成〟では、画面に32×32ドットのパーツを置くことしかできないのか、と疑問に思った人がいると思います。なぜこのようになってしまうのかといいますと、実は〝マップの作成〟では、4つの16×16ドットのパーツを組み合わせて、ひとつの32×32ドットのパーツを構成しているからなのです。

この16×16ドットのパーツの組み合わせ方は、Dante98で決められた組み合わせ方以外に設定したり、変更したりすることはできません。このマップパーツの組み合わせ方については、右下のマップの写真と〝マップの作成〟の画面を参考にしてください。

自分で描いたマップのグラフィックの読み込み方は、〝キャラの絵の読み込み〟、〝敵キャラの読み込み〟とほとんど同じですので、そちらを参照してください。ただし、これらのときのように、最後にグラフィックを格納する番号を聞いてくることはありません。

⬆これが、マップを構成するすべてのマップパーツです。ひとつのパーツは、最小16×16ドットで構成されています。

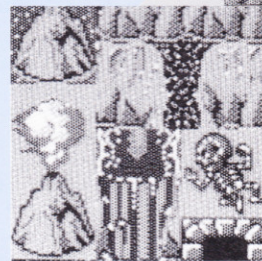
Dante98用のグラフィックを描くときに注意してほしいのが、パレットの問題です。PC-9801では、4096色中16色の色が使えます。この4096種類の色から選んだ16種類の色のまとまりのことを〝パレット〟と呼びます（詳しくは、各グラフィックツールのマニュアルを参照してください）。

Dante98では、この16色の選び方に少し制限があるのです。

まず、色番号が0番の色は、透明色（ゲーム中では見えない色）に割り当てられているので、色を設定しても表示されません。また、色番号が14番、15番の色は、それぞれ黒と白に設定しておいてください。それ以外の色を14番、15番に設定すると、画面が見にくくなる恐れがあります。

一般にグラフィックツールでは、16色が、色番号0〜15番の順番どおりに並べられています。『Kid98』や『アートマスターコア』も、色番号の順に並べています。

また、プレーヤーキャラとマップは同一画面上に表示されるので、それぞれが違うパレットを使用することはできません。必ず同じパレットを使用してください。もし、違うパレットを設定した場合、あとから取り込んだ絵のパレットが設定されます。

⬇➡右はマップの元のグラフィックです。下はキャラのパレットを変更したために、パレットがおかしくなってしまったマップです。このようにパレットが変わるだけで、絵そのものがおかしくなってしまうのです。

敵キャラの場合は、0番、14番、15番以外は自由にパレットを設定してください。

なお、ベタファイルの場合では、パレットをDante98に変換することができませんので注意してください。

タイトルグラフィックの読み込み

まず、タイトルグラフィックの設定について説明します。

タイトルグラフィックは、640×400ドット全画面を使用します。パレットの制限は、まったくありません。

さて、タイトルグラフィックの登録方法ですが、敵キャラなどのグラフィックの取り込み方とは若干異なります。

まず、〝タイトルグラフィックを読み込む〞を選びます。すると、読み込むファイルの選択画面になります。ここで、自分で描いたタイトルグラフィックの入ったディスクを、ユーザーディスク2と入れ替えてください。入れ替えたら、46ページの〝グラフィックの読み込み方〞のとおりに、グラフィックを読み込んでください。すると、グラフィックを画面に表示したあと、登録するかどうかを聞いてきます。

タイトルグラフィックはユーザーディスク2に記録されますので、ここで、必ずユーザーディスク2を元に戻してください。そして、登録するならばリターンキーを押してください。

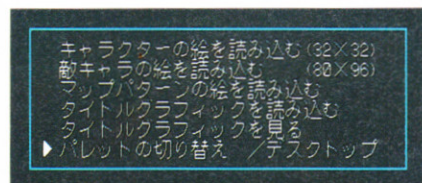
リターンキーを押すとタイトルグラフィックのデータはユーザーディスク2に記録され、登録が終了します。

パレットの切り替え[デスクトップ↔ノート]

このパレット変更機能は、Dante98に最初から用意されているグラフィックデータを、ノートパソコンの画面でも見やすくするために使います。

まず、カーソルキーでユーティリティーの〝パレットの切り替え〞を選択してください。ここでリターンキーを押すたびに、デスクトップパソコン用のパレット、ノートパソコン用のパレットに交互に切り替わります。

なお、この機能は、Dante98で用意しているグラフィックのパレットに対してのみ有効な機能です。

なお、主人公キャラや敵キャラのグラフィックを描き替えで、パレットが変更される場合もあります。このときには、〝パレットの切り替え〞機能を使っても、Dante98の画面がノートパソコンで見やすくなるとは限りません。

Dante98に対応している、ログインDISK&BOOK『お絵描きツール ログイン版アートマスター コア』は、お絵描きする楽しさはそのままに、本家システムソフト版『アートマスター コア』の基本的な機能だけを搭載し、その分お値段をリーズナブルにしたソフトなのです。

『お絵描きツール』では、本家システムソフト版『アートマスター コア』で扱うことのできるグラフィックデータのファイルの内、〝ART〞形式以外のファイルを扱うことができます。ですから、Dante98に対応している〝ARV〞形式のグラフィックデータも、扱うことができるわけです。

ちなみに、『お絵描きツール』や『アートマスター コア』、『Kid98』でも、〝B1〞形式のグラフィックデータを作成することができます。しかし、〝B1〞形式のファイルには、パレットデータを記録することができません。通常、これらのグラフィックツールをDante98のグラフィック作成に使用する場合は、〝B1〞形式ではなく、それぞれの専用のグラフィックデータの形式を使用するようにしてください。

さて、この『お絵描きツール』の購入方法ですが、全国の大型書店あるいは書籍を扱っているパソコンショップで手に入れることができます。つまり、今あなたが手にしている『RPGツクール Dante98』を購入したお店で購入できるのです。

もし、お近くの書店、あるいは書籍を扱っているパソコンショップで見当たらない場合は、お店に注文していただければ取り寄せることができます。

なお、ログインDISK&BOOKシリーズ『お絵描きツール』の価格は、4800円[税込]となっています。

イベントを作ろう

RPGでゲームの面白さを大きく左右するのは、やはりシナリオだと言えるでしょう。プレーヤーをひきつけるようなシナリオを作るには、魅力的なイベントによる演出が欠かせません。そこで、この章では、イベントの作り方を簡単な例とともに紹介しましょう。

イベント条件を使う

『Dante98』では、アイテムの有無や所持金の額など、特定の条件がそろったときに発生するイベントを設定できます。基本となる条件の種類は全部で4種類あります。

このDante98では、ひとつのイベントパーツに、①～④の4種類のイベントデータを設定できます。

イベントデータ①にイベントを設定した場合は、〝主人公キャラが接触〟したり、〝話す・調べるを実行〟したりするだけで、イベントの処理を開始させることができます。

イベントデータ②～④にイベントを設定した場合は、〝主人公キャラが接触〟したり、〝話す・調べるを実行〟しただけでは、処理が開始されません。それに加え、主人公キャラが〝イベントの発生条件〟を満たしたときにのみ、イベントの処理が開始されます。

ここでは、〝イベントの発生条件〟を設定して、イベントの処理を開始させる方法を紹介しましょう。

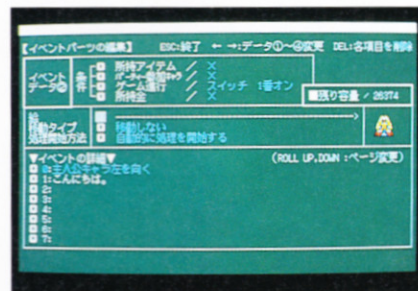
イベントデータ②～④を選ぶと一番上の欄に〝条件〟と表示されます。そして、〝アイテム〟、〝パーティー参加キャラ〟、〝ゲーム進行スイッチ〟、〝所持金〟の4種類の項目を設定することができるようになります。この条件の各項目を〝イベント発生条件〟と呼びます。そして、この条件の欄に設定された内容をプレーヤーがすべて満たし、さらにイベントに接触したりすると、その下の〝イベントの詳細〟に作った命令が実行されるのです。条件がひとつでも満たされていない場合は、命令は実行されません。

なお、4種類ある各条件の使い方は以下のページで詳しく説明してありますので、そちらをご覧ください。

イベントデータの優先順位は？

ひとつのイベントパーツには、①～④までの4種類のイベントデータが用意されています。では、イベントの発生条件が違う4種類のイベントを作ったとき、プレーヤーがイベントデータ①～④のイベント発生条件をすべて満たしている場合は、どのイベントデータが実行されるのでしょうか？

結論から言いますと、そういった場合はイベントデータ④に作ったイベントが実行されます。Dante98では、ひとつのイベントパーツに複数のイベントデータが設定されている場合は、イベントデータ番号の大きいものからイベント発生の条件をチェックしていきます。そして、最初に条件を満たしたイベントデータのみを実行するようになっているのです。これを〝イベントデータの優先度〟と呼びます。

ひとつのイベントパーツに発生条件の異なる複数のイベントを設定する場合は、イベントデータの優先度をよく考えて、イベントデータを設定するようにしてください。

⬆イベント発生条件をそれぞれ違う条件に設定にすることで、ひとつのイベントパーツに最大4つまで、イベントを設定することができます。

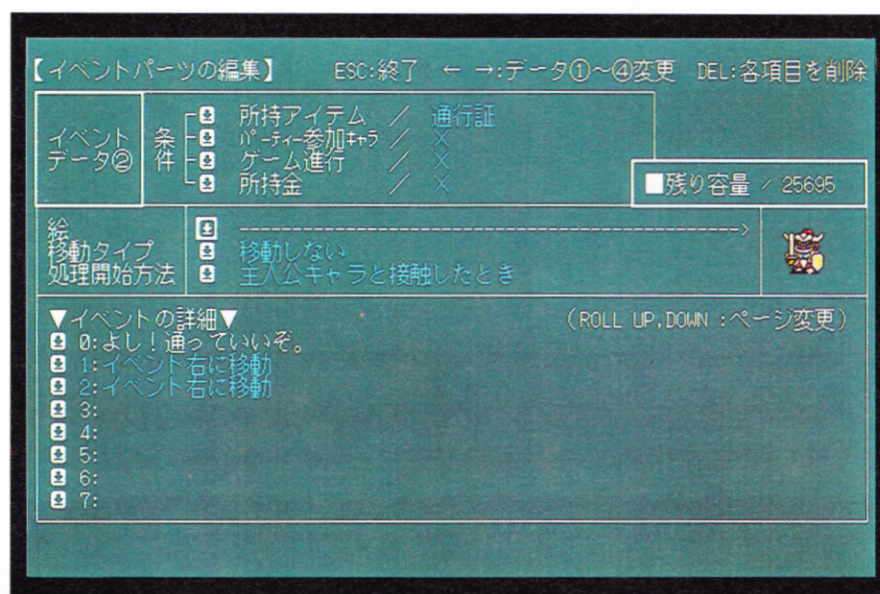
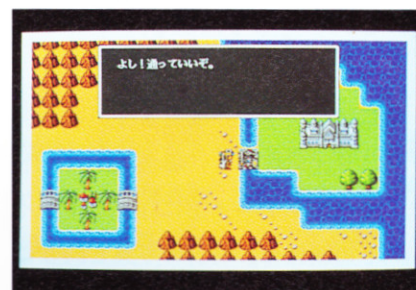
※補足……イベントデータ①には、所持アイテムやパーティー参加キャラなどのイベント条件を設定することはできません。処理開始方法に設定した行動がとられたら、無条件でイベントの処理が始まります。

条件1
所持アイテム

〝所持アイテム〟をイベントの発生条件に使うと、特定のアイテムを持っているときだけにイベントを実行させられます。ここでは、〝通行証〟というアイテムを持っている場合にだけ、兵士が道を譲るサンプルを紹介します。

そこでひとつ注意してほしいのは、〝アイテムの編集〟で、そのアイテムをあらかじめ作っておかなくてはいけないということです。〝アイテムの編集〟のページを参考に、〝通行証〟というアイテムを作っておきましょう。

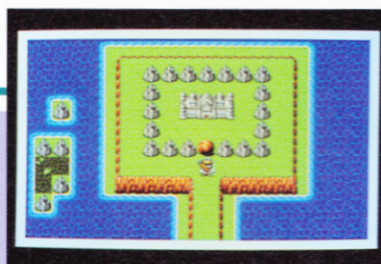
次に、このページ中段の写真と同じマップを作り、兵士がいる位置にイベントを設定してください。

イベントデータ①には、プレーヤーが通行証を持っていないときに起きるイベントを作ります。1行目に〝通行証を持たないものを通すわけにはいかない〟という文章を書いてください。

プレーヤーが通行証を持っているときに起こるイベントは、イベントデータ②に作ります。イベントの発生条件は、〝通行証〟を持っている場合に設定してください。イベントの詳細には、上の写真を参考にして、兵士がプレーヤーに道を譲る命令を作りましょう。

⬆〝通行証〟というアイテムを持っていると、兵士が道を譲ってくれるので、先に進むことができます。

応用例

特定のアイテムを持っていると、主人公キャラの行く手を阻む障害物が消えてしまう、というイベントを作ることもできます。ここでは、山に進路を阻まれている城を作り、〝ダイナマイト〟があれば、山の一部が消えて城へ行けるというイベントを紹介しましょう。

このイベントを作るには、山にまわりを囲まれた城のマップを作っておきます。その際、山の1ヵ所だけは平地の絵にしておき、プレーヤーが通行可能な状態にしておいてください。そして、その平地の上に岩の絵を使ったイベントを設定しましょう。イベントの内容は、プレーヤーが〝ダイナマイト〟というアイテムを持っているとイベントが一時消去されるように設定します。

なお、〝イベントの一時消去〟の命令については、本書の60ページで詳しく説明しています。具体的な設定方法は、そちらを参照してください。

⬆ダイナマイトを持っていないと、岩が行く手を阻むので、城へたどりつくことができません。

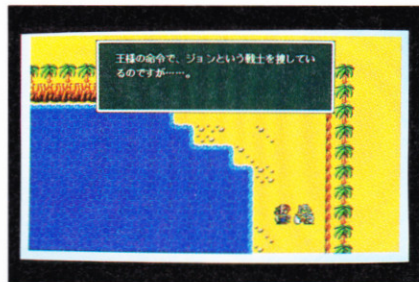
⬆そこで、ダイナマイトを持ってきました。これを使って岩を爆破すれば、通り道ができますね。

条件2
参加プレーヤー

イベントの発生条件を〝パーティー参加キャラ〟に設定した場合、条件として設定した特定のキャラがパーティーに加わっているときだけ、イベントを発生させることができます。ここでは練習として、〝ジョン〟というキャラがパーティーにいれば、剣が手に入るイベントを作りましょう。

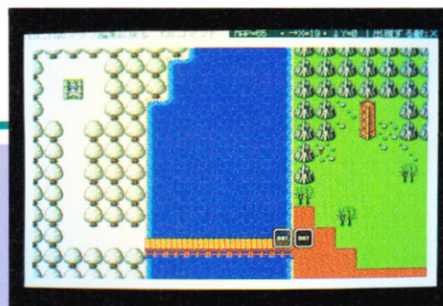
条件に使うキャラは〝主人公キャラの初期設定〟で登録した中から選びます。18ページの〝主人公キャラの初期設定のしかた〟を参考にして、ジョンというキャラを登録しておいてください。

次にイベントを作成します。パーティーにジョンがいない場合のイベントは、イベントデータ①に作ります。イベントの属性は、右上の写真と同じにしましょう。イベントの詳細の0行目には、〝ジョンという男を捜しているのですが……〟という文章を書きます。

イベントデータ②には右上の写真を参考にして、パーティーにジョンがいる場合のイベントを作ります。イベントの発生条件は、〝ジョン〟がパーティーにいる場合を設定してください。

⬆パーティーに〝ジョン〟というキャラクターがいない場合は、このようなメッセージが返ってきます。

応用例

イベントの発生条件に〝パーティー参加キャラ〟を使うことにより、パーティー内のメンバーと別れるイベントを作ることもできます。

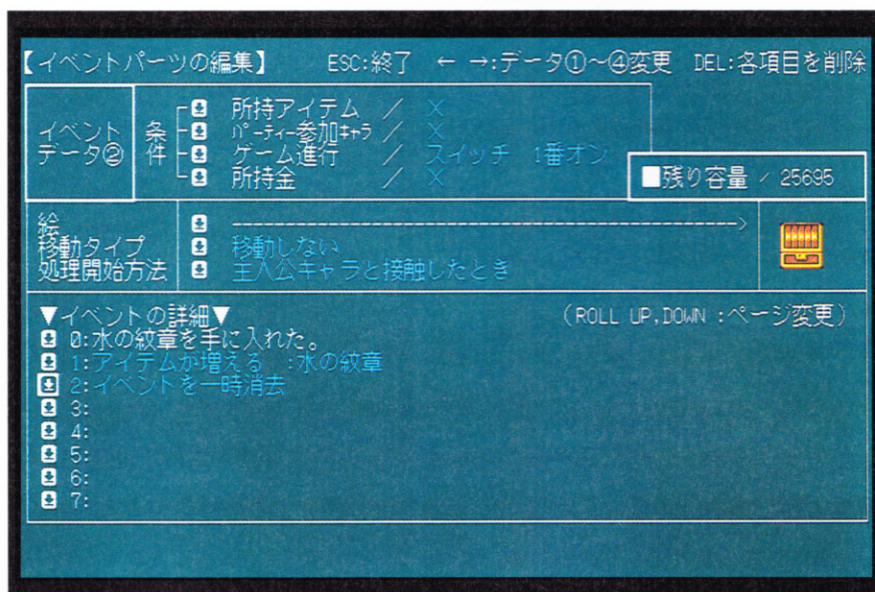
では橋のたもとへ来たら〝マリー〟というパーティー内のキャラクターと別れるイベントを紹介しましょう。橋の右隣に、パーティーにマリーがいるときに〝ゲーム進行〟スイッチ1をオンにするイベントを作ります。このイベントは、このあとに設定するもうひとつのイベントを、自動的に実行させるために必要になります。橋の上には、スイッチ1がオンのときに自動的にマリーの絵を表示させるイベントを作ります。具体的には、イベントの属性を〝自動的に処理を開始する〟、〝移動しない〟に設定し、〝絵〟をマリーのキャラクターに設定してください。さらに、イベントの詳細には、「楽しい旅だったわ。じゃあね」などの文章と、このイベントを一時消去する命令を設定してください。なお、イベントの一時消去の方法は、本書の60ページで詳しく説明しています。

⬆橋の上に、マリーがパーティーから抜けるイベントを設定します。

⬆このようなイベントを作れば、情緒たっぷりの別れのシーンを作ることもできますね。

条件3 ゲーム進行

〝ゲーム進行〟スイッチをイベント発生の条件に使うときは、ゲーム進行スイッチをオンにするためのイベントが別に必要になります。なぜなら、ゲーム進行スイッチをオンの状態にしないと、イベントの発生条件が満たされないからです。ここでは、王様と話したあとであれば、宝箱の中身をもらえるイベントを、紹介しましょう。

まず、ゲーム進行スイッチをオンにするための王様のイベントを、イベントデータ①に作ります。絵や移動タイプなどのイベントの属性は、右の写真と同じにします。次のイベントの詳細には、〝宝箱の中身をやろう〟という文章を書きます。これが王様のセリフとなります。1行目には、スイッチ1を〝オン〟にする命令を作ってください。

次に、宝箱のイベントを作ります。データ①にはスイッチ1がオフの状態、つまり、王様とまだ話していない場合に実行されるイベントを作ります。イベントの属性は、右上の写真と同じにしてください。イベントの詳細の0行目には〝宝箱には、鍵がかかっている〟という文章を書きます。

⬆あらかじめ王様と話してゲーム進行スイッチ1をオンにしていないと、宝箱を開けることができません。

データ②にはスイッチ1がオンの状態、つまり、王様とすでに話している場合に実行されるイベントを作ります。イベントの属性は、右上の写真と同じにしてください。イベントの詳細には、右上の写真を参考にして命令を作りましょう。なお、2行目の命令は、一度開けた宝箱の絵を画面から消去するための命令です。

応用例

イベント発生の条件に〝ゲーム進行〟スイッチを選ぶと、プレーヤーから離れた位置に設定してあるイベントを自動的に実行させることができます。たとえば、プレーヤーが王様と話すと、離れた場所にいる王女がプレーヤーの方を向くというイベントを作ることもできるのです。

この場合、王様のイベントには、〝あそこにいるのが王女だ〟と王様が言う命令と、ゲーム進行スイッチの1番をオンにする命令を作ります。

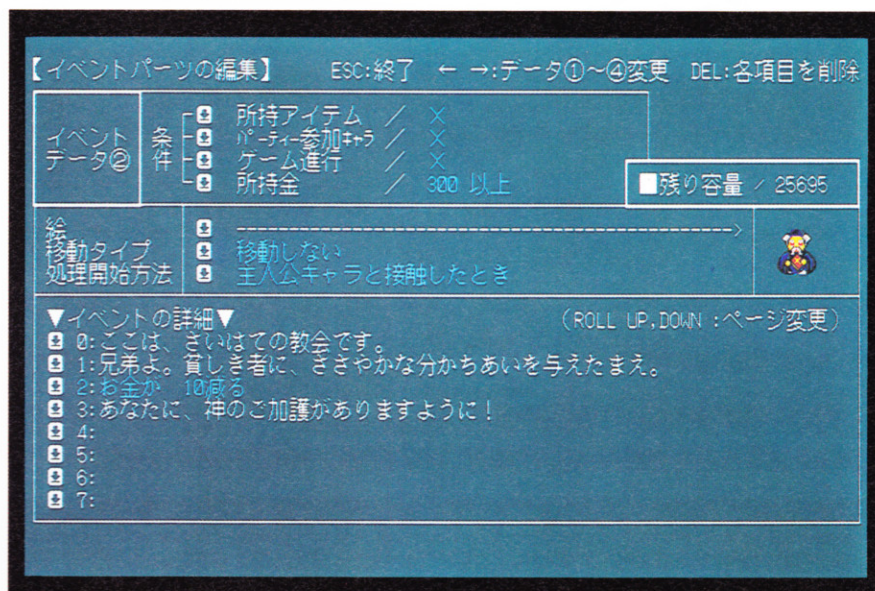
王女のイベントは、王様のイベントから離れた位置に設定します。イベントの処理は、ゲーム進行スイッチ1がオンになったときに、自動的に処理されるように設定します。〝イベントの詳細〟には、王女がプレーヤーのいる方向を振り向く命令と、〝こんにちは〟と言う命令を作りましょう。詳しいことは本書61ページを参照してください。

⬆開始方法に〝自動的に処理を開始する〟を選び、イベントを自動的に実行させることができます。

条件4
所持金

イベント発生条件を所持金にすると、プレーヤーの所持金が一定額を越えた場合に、イベントが実行されます。この欄では、所持金が300以上の場合に神父と話すと、強制的にお金を10、寄付させられるイベントを紹介します。

まず、右下の写真を参考にして教会のマップを作って下さい。

次にイベントを作ります。教会のマップの適当な位置に、イベントパーツを設置して下さい。イベントデータ①には所持金が300未満のときに実行するイベントを作ります。イベントの属性と、イベントの詳細の0行目は右の写真と同じにして下さい。1行目には、〝あなたに、神のご加護がありますように!〟という文章を書きます。2行目以下には、命令を作りません。

データ②には、所持金が300以上のときに実行させるイベントを作ります。このとき、イベント発生条件を所持金が300以上のときに設定します。ほかの内容は、上の写真と同じにします。イベントの詳細の0、1、3行目は神父のセリフになり、2行目の命令はプレーヤーの所持金を10減らす命令です。

応用例

イベントの発生条件に所持金を使った場合、ふだんはお店に売っていない特別なアイテムを加えるというイベントを作ることができます。

たとえば、ふだん道具屋では薬草しか売っていないけれど、プレーヤーの所持金が1000以上になったら、店の主人が〝魔法の指輪〟を特別に売ってくれる……といった具合です。

この場合、イベントデータ①には、薬草だけを売るお店のイベントを作ります。イベントデータ②では、イベント発生条件を所持金が1000以上のときに設定して、薬草と魔法の指輪を売るイベントを作ります。

また、所持金の額が増えるごとに強力な武器を売るようにイベントを設定すれば、主人公キャラのレベルを見て武器を売ってくれる武器屋を作ることもできます。

なお、店の作り方は本書の56ページで詳しく説明していますので、そちらを参考にしてください。

⬆プレーヤーの所持金が1000以上の場合だけ、魔法の指輪を売ってくれます。

⬆所持金が300以上の場合には、否応なしに教会にお金10を寄付させられてしまいます。

⬆プレーヤーの所持金が300未満の場合は、神父が旅の無事を祈ってくれます。貧しき者の味方ですね。

選択式のイベントを作る

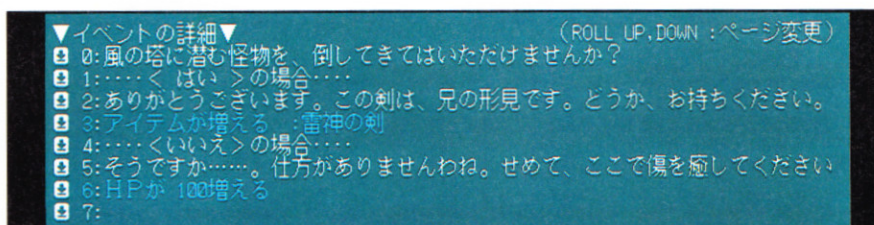
〝はい〟と〝いいえ〟の2種類の選択肢を用意して、プレーヤーに選ばせるイベントです。この選択を効果的に使えば、ストーリーにも幅が出ますので工夫してみましょう。

〝はい／いいえの選択〟の命令を使うと、そのイベントに対してどういう行動をとるかを、プレーヤーが決めることができます。ここでは、サンプルとして〝はい〟を選ぶと剣を入手でき、〝いいえ〟を選ぶと体力が100回復するイベントを作ってみましょう。

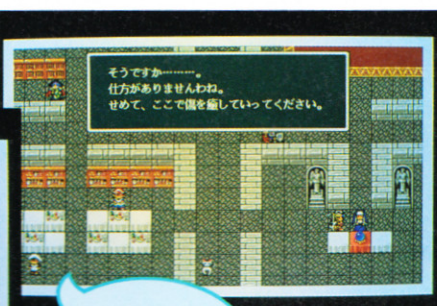
イベントはデータ①に作ります。絵と移動タイプは好きなものを選んでください。処理開始方法は〝接触したとき〟に設定します。イベントの詳細には、右の写真と同じものを作ってください。0行目の文章を入力したあとに〝はい／いいえの処理〟の命令を選択すると、画面には〝<はい>を選択した場合〟、〝<いいえ>を選択した場合〟のふたつの項目が表示されます。

〝はい〟を選んだときに起こるイベントは、1行目の〝はいを選択した場合〟の下に作ります。2行目に右の写真と同じ文章を書いてください。3行目にはアイテムが増える命令を作って、剣を入手する命令を作ります。

〝いいえ〟を選んだときに起こるイベントは、4行目の〝いいえを選択した場合〟の下に作ります。5行目には、下の写真と同じ文章を書いてください。6行目には、プレーヤーのHPが100回復する命令を作ります。

```
▼イベントの詳細▼                         (ROLL UP,DOWN :ページ変更)
0:風の塔に潜む怪物を、倒してきてはいただけませんか？
1:‥‥< はい >の場合‥‥
2:ありがとうございます。この剣は、兄の形見です。どうか、お持ちください。
3:アイテムが増える :雷神の剣
4:‥‥<いいえ>の場合‥‥
5:そうですか……。仕方がありませんわね。せめて、ここで傷を癒してください
6:HPが 100増える
7:
```

〝はい〟と答えた場合

⬇質問に〝はい〟と答えると、強力な剣を入手できます。どうやら、正しい選択をしたようです。

〝いいえ〟と答えた場合

⬆〝いいえ〟と答えると、HPが100回復するだけです。もちろん、剣はもらえません。がっかり……。

応用例

プレーヤーに〝はい/いいえ〟の選択をさせる命令を使って、プレーヤーの選択により、ゲームのその後の展開が変わるイベントを作ることもできます。

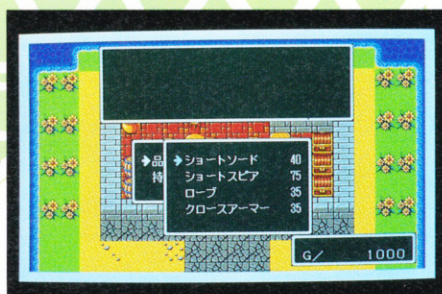
たとえば、プレーヤーが王様の頼みを引き受けるかどうかで、街の住人たちの反応がまったく変わる、というイベントを作ってみましょう。

このイベントを作るには、まず、王様がプレーヤーに選択を迫る命令を設定してください。プレーヤーの答えによって実行する命令を変えるには、ゲーム進行スイッチを使いましょう。そして、街の人たちのイベントには、ゲーム進行スイッチのオン/オフによってプレーヤーに友好的な命令と、反抗的な命令を作っておけばいいのです。

なお、ゲーム進行スイッチの詳しい使い方は、本書の53ページを、スイッチを使ったイベント発生条件については本書25ページを参照してください。

⬇王様の頼みを〝いいえ〟と断ったら、友好的だった街の人の態度が急に冷たくなります。

店を作る

薬草や指輪などを売る道具屋と剣や鎧を扱う武器屋。どちらもRPGの世界ではおなじみの、重要なイベントです。自分で作ったアイテムはすべてお店で売ることができます。

ここでは、道具屋の作り方を紹介します。プレーヤーと店の主人が、カウンター越しに話す場合のイベントを、作ってみましょう。

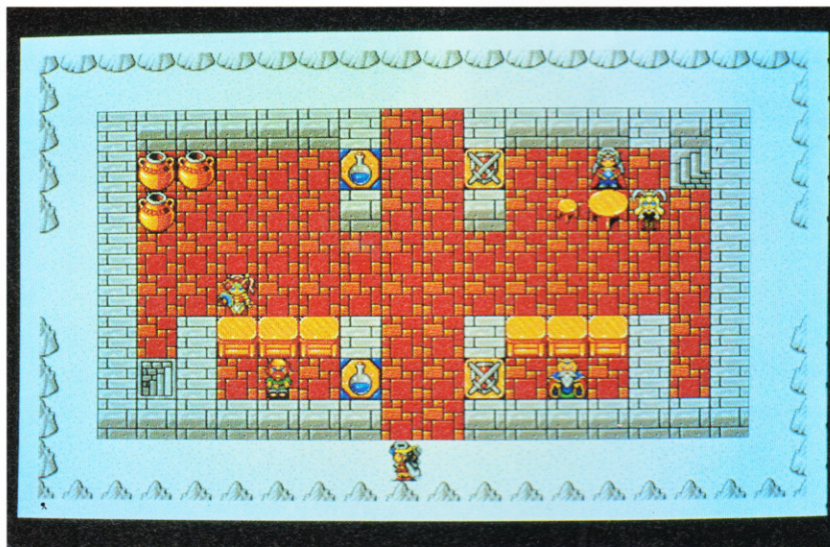
道具屋では、〝アイテムの編集〟で作成したアイテムを売ることができます。ですから、32ページを参考にして、あらかじめ売りたいアイテムを作っておきましょう。なお、そのときに決めた値段が、お店での売り値となります。

店を作るには、まず店のマップをあらかじめ作っておきます。初めて店のマップを作る人は、右下の写真を参考にしてください。その際、カウンターにあたる部分を必ず作っておきます。

次に、イベントを作ります。イベントパーツは、カウンターの上に作ります。イベントデータ①を選び、イベントの詳細に上の写真を参考にした命令を作ってください。絵は、下のカウンターの絵が見えるように99番の透明なものを選びます。イベントの詳細の0行目には、プレーヤーが店に入ったときに表示される、店の主人のセリフを書きます。1行目に〝店の処理を実行〟を選びます。すると、さきほど編集したアイテムがウインドーに表示されるので、売りたいアイテムを選択して下さい。なお、一度に売ることのできるアイテムの数は最大4つです。

2行目の文章は、主人公キャラが店を出るときのメッセージとなります。

しかし、このままではまるでプレーヤーがカウンターと会話をしているように見えますね。そこで、店の主人を表示するイベントを作ります。さきほど作ったカウンターの隣にイベントパーツを設置して、イベントデータ①を選んで下さい。絵は商人にしましょう。プレーヤーがカウンターを挟まずに直接店の主人と話す場合も考えられるので、絵以外のイベントの属性、イベントの詳細は、さきほどカウンターの上に作ったものと同じにしてください。これで、プレーヤーが店の主人とカウンター越しに話す場合も、直接話す場合も店の処理が実行されます。

⬆この店は武器屋ですが、店の看板と売っているアイテムを変更すれば、道具屋にすることもできます。

⬅売るアイテムの種類によって、道具屋、武器屋、防具屋……という具合に、お店を分けて作ることもできます。

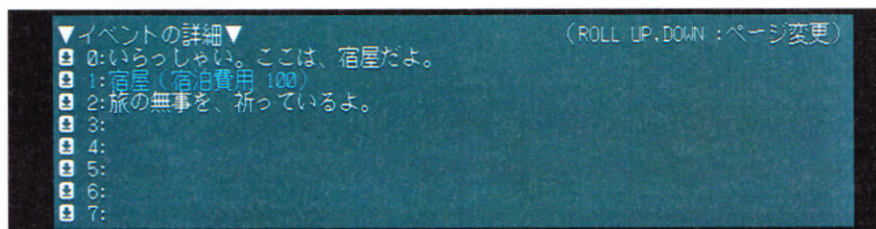
宿屋を作る

戦闘が不可欠なRPGで、お店と並んでよく利用されるのが宿屋です。宿屋の作り方はお店の作り方と似ていますが、宿泊代を決めるだけで簡単に作ることができます。

左のページで作った、〝店を作る〟イベントを応用すると、宿屋の処理を行なうイベントを作ることができます。

まず、右上の写真を参考にして宿屋のマップを作ってください。宿屋の看板やベッドのマップパーツを設置すると、宿屋の雰囲気が出てきます。

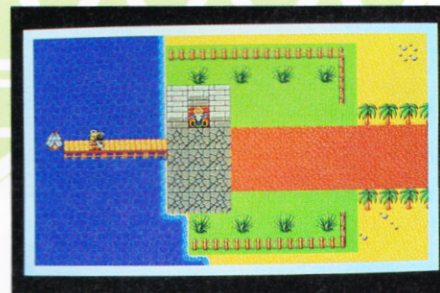
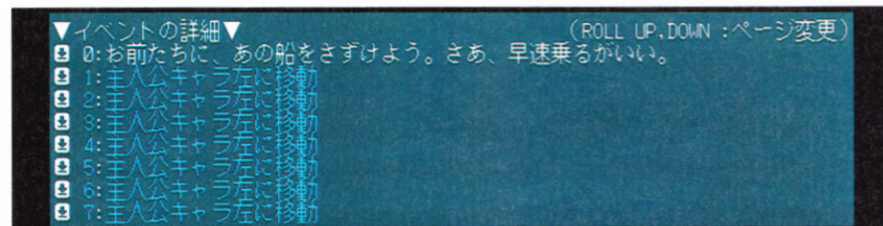
次に、カウンターの上にイベントパーツを設置します。イベントデータは、①を選んでください。絵は、99番を使います。移動タイプは、〝移動しない〟に、処理開始方法は、〝接触したとき〟に設定しましょう。イベントの詳細には、下の写真を参考にして命令を作ってください。０行目と２行目の命令は、宿屋の主人のセリフになりますので、好きな文章を書いてください。１行目には、〝宿屋の処理を実行〟の命令を選び、宿泊料を設定します。

そして、今作ったイベントの下に宿屋の主人の絵を表示するためのイベントを作ります。イベントデータは①を選んでください。絵は、37番の老人を選んでみましょう。

キャラクターを自動的に動かす

キャラクターが自動的に動いたら、まるで自分の意志で行動しているみたいに見えますね。あるイベントを強制的に進めたいときにも、この方法を使えばいいのです。

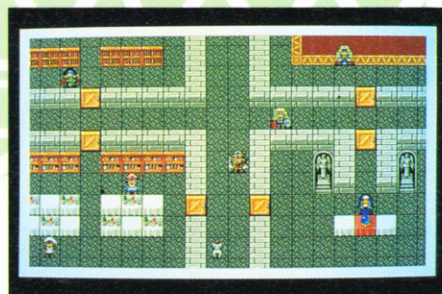
ここでは、主人公キャラを一定の距離だけ自動的に動かすイベントの作り方を紹介します。ここでは、老人と話すとプレーヤーが自動的に船に乗り込むイベントを作ってみましょう。

まず、船着き場のマップを作ります。右の写真を参考にしましょう。そして、〝主人公キャラの初期設定〟を選び、〝船の位置〟が船着き場の先になるように設定しましょう。設定のしかたは、本書21ページで詳しく説明していますので、そちらを参照してください。

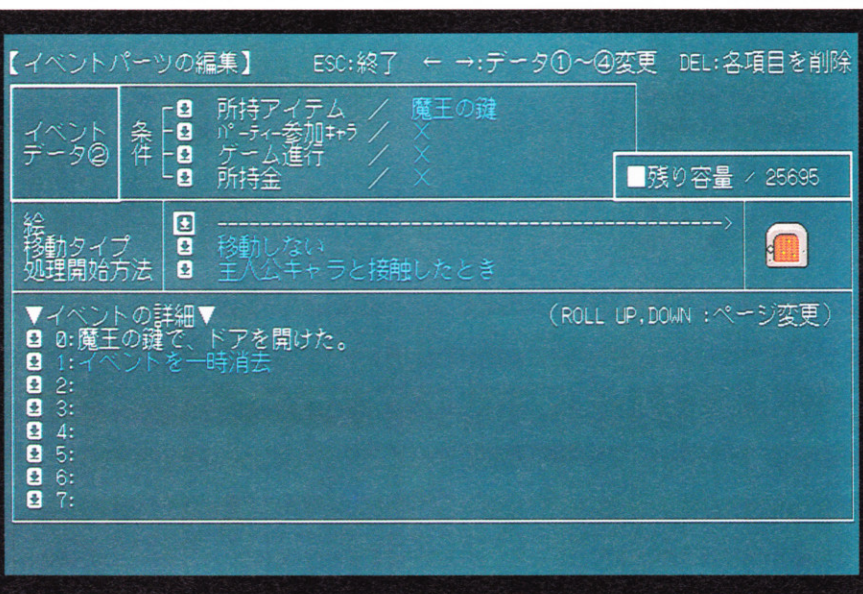
そして、右上の写真で老人がいる位置にイベントを作ります。イベントデータ①を選び、絵は31番の老人にします。移動パターンは〝移動しない〟に、処理開始方法は〝接触したとき〟にしましょう。イベントの詳細の０行目には、下の写真を参考に文章を書いてください。イベントの１行目以下は、プレーヤーを自動的に動かす命令です。そして、プレーヤーのいる位置と船の位置が重なると、プレーヤーは自動的に船に乗り込みます。

ドアを作る

民家やダンジョンを作ったら入口にドアを置いてみましょう。ドアのグラフィックは4種類あるので変化を楽しめますし、カギがないと開かないドアを作ることもできます。

ドアには、〝A～D〟の４種類があります。これらは、種類が〝鍵A～D〟と設定されているアイテムを持っている場合に、開けることができます。ドアと鍵の対応については、本書の33ページで詳しく説明しています。

ここでは、〝鍵A～D〟に設定したアイテムを使わないで、鍵のかかったドアを設定する方法を紹介しましょう。

まず、〝アイテムの編集〟でドアの鍵を作ります。その際、〝アイテムの種類〟は〝×〟を選択してください。

次に、ドアのイベントを作ります。イベントデータ①には、ドアの鍵を持っていない場合のイベントを設定してください。絵は、４種類あるドアの絵から選んでください。イベントの属性は、左の写真と同じにして、イベントの詳細に、〝鍵がかかっている〟という文章を書いてください。

イベントデータ②には、ドアの鍵を持っている場合のイベントを作ります。左側の写真を参考にして、イベントを設定しましょう。イベントの発生条件は、〝所持アイテム〟を選び、先ほど作ったドアの鍵に設定してください。

鍵とドアの関係

33ページで紹介したように、ドアの絵にはA～Dの４種類があります。これらのドアは、プレーヤーがそのドアに対応している、〝鍵A～D〟のアイテムを持っている場合に自動的に開いてしまいます。

〝アイテムの編集〟で設定ができる鍵の種類は、〝鍵A～D〟の４種類ですから、違う種類の鍵で開くドアを４つまで作ることができます。しかし、逆にいうと、〝鍵A～D〟を使ってしまうと、４種類以上のドアを作ることができないのです。それは、たとえ〝ドアA〟がゲーム中で複数設定されていても、〝鍵A〟のアイテムをひとつ持っているだけですべての〝ドアA〟が自動的に開いてしまうからです。ですから、５種類以上のドアを作りたい場合は、〝鍵A～D〟の設定を使わずに、本文で説明したようなドアのイベントを使うようにしてください。

なお、本文の方法でドアのイベントを作る場合は、〝鍵A～D〟の設定をしたアイテムを作らないようにしてください。なぜかというと、〝鍵A～D〟に設定したアイテムがゲーム中に登場すると、それに対応したドアは無条件で開いてしまい、せっかく作っておいたドアのイベントが無駄になってしまうからです。

宝箱を作る

ダンジョンの奥で宝箱を見つけたときは、中になにが入っているのかドキドキしますね。ここでは、宝箱や壺の中を調べるとアイテムが入手できるイベントを説明します。

ここでは、初めて宝箱を開いた場合にのみ、所持金が1000増えるイベントを作ってみましょう。

まず、宝箱を初めて開けたときのイベントをイベントデータ①に作ります。絵は宝箱を選び、移動タイプは、〝移動しない〟を選択します。処理開始方法は〝接触したとき〟に設定してください。イベントの詳細には、下の写真を参考にして命令を作ります。

次に、プレーヤーが宝箱をすでに開けている場合のイベントを作ります。イベントデータは、②を選んでください。イベントの発生条件は、先ほどイベントデータ①で使用したゲーム進行スイッチに設定します。イベントの詳細の0行目には、〝宝箱は空っぽだ〟という文章を書きましょう。

このとき重要なのは、〝ゲーム進行〟スイッチをオンにする命令をイベントデータ①に作っておくことです。これにより宝箱が開いている場合は、イベントデータ②のイベント発生条件が成立するようになるのです。

```
▼イベントの詳細▼                    (ROLL UP,DOWN :ページ変更)
0:1000ゴールドを手に入れた！
1:お金が1000増える
2:ゲーム進行スイッチ 50番をオンにする
3:
4:
5:
6:
7:
```

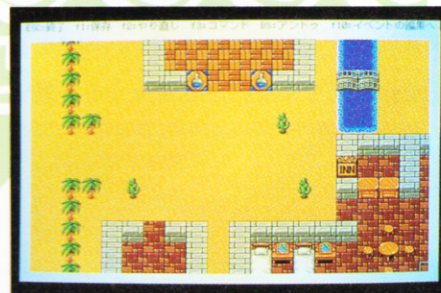
テレポート

テレポートの魔法は、マップ上を瞬時に移動できる便利な魔法です。ただし、そのためには、テレポート先の場所を決めるイベントを設定しておく必要があるのです。

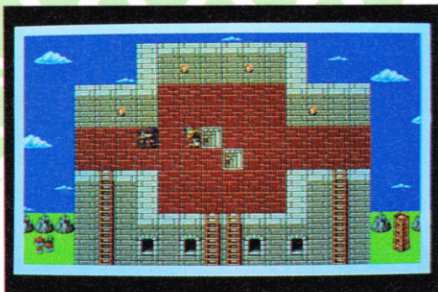
テレポートの魔法を使うと、プレーヤーを特定の場所に一瞬で運ぶことができます。テレポートを使って街に移動させるイベントを紹介しましょう。

まず、街の入口のマップを作っておいてください。右上の写真を参考にすると、マップを作りやすいでしょう。

次にイベントを作成しますが、ここでひとつ注意があります。それは、プレーヤーが〝テレポートの場所を設定する〟イベントを実行していないと、テレポートの魔法を使っても今作った街に戻ることができないということです。ですから、このイベントパーツはプレーヤーがこの街に立ち寄ったときに必ず実行されるように設定する必要があります。街の入口などに設置するとよいでしょう。

イベントデータは①を選び、処理開始方法は〝接触したとき〟に設定します。イベントの詳細には、〝テレポートの場所を設定する〟命令を選択します。そして、移動先はこの街の内部に設定しておきましょう。

```
▼イベントの詳細▼                    (ROLL UP,DOWN :ページ変更)
0:MAP=171 ・X=9 ・Y=5 の場所を設定する
1:
2:
3:
4:
5:
6:
7:
```

イベントの一時消去

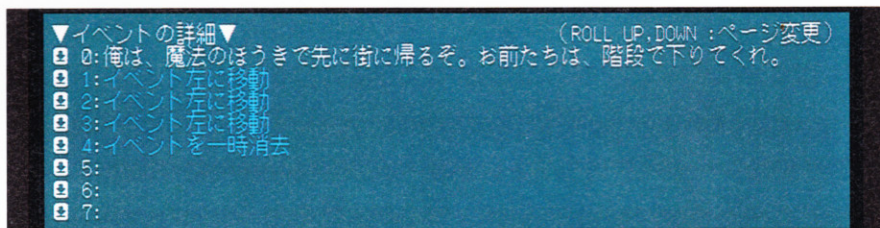
〝イベントの一時消去〟は、一度開けたドアや宝箱を一時的に消す命令です。また、イベントとして設定した町の住人などを一時的に画面上から消すときにも使います。

〝イベントの一時消去〟が実行されると、この命令が設定してあるイベントは一時的に消去されます。ここでは、魔法使いが塔の屋上から姿を消す……というイベントを作りましょう。

まず、右上の写真を参考にして塔の上のマップを作ってください。

次に、魔法使いを消去するイベントを作ります。イベントデータは①を選びます。絵は魔法使いを選びましょう。移動タイプは〝移動しない〟を、処理開始方法は〝接触したとき〟を選択します。イベントの詳細には、右の写真を参考にして、魔法使いが塔の端から消える命令を設定しましょう。

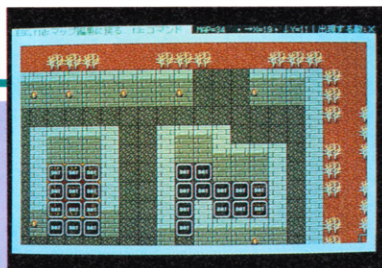
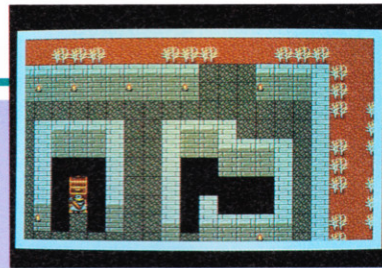
しかし、〝イベントの一時消去〟の命令が有効なのは、そのイベントを設定した画面にプレーヤーがいる間だけです。プレーヤーが隣の画面に移動して再び戻ってきた場合は、一時消去したイベントが元に戻ってしまいます。

では、一時消去したイベントを消したままの状態にする方法を紹介しましょう。まず、イベントデータ①の5行目に、〝ゲーム進行〟スイッチ1をオンにする命令を追加します。こうすると、魔法使いのイベント実行されたときに、スイッチ1がオンになります。

すでに魔法使いが去っている場合のイベントは、イベントデータ②に作ります。イベントの発生条件はゲーム進行スイッチ1がオンの場合にします。絵は99番を選び、処理開始方法は〝接触したとき〟を選択します。イベントの詳細のところには、何も命令を作りません。すると、イベントデータ②が実行されても、命令が設定されていないのでデータ②はすぐに終了し、イベントが消えた状態と同じになります。

応用例

ダンジョンの一部分を暗闇にしておき、主人公キャラがそこを歩いていくと、歩いた部分のマップが見えるようになるイベントを作ってみましょう。

まず、最初にダンジョンのマップを作ります。右上の写真を参考にして、ダンジョンの内部をいくつかの部屋に区切ってください。

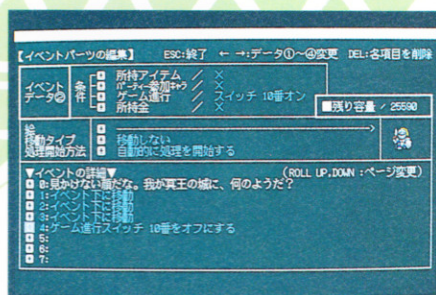
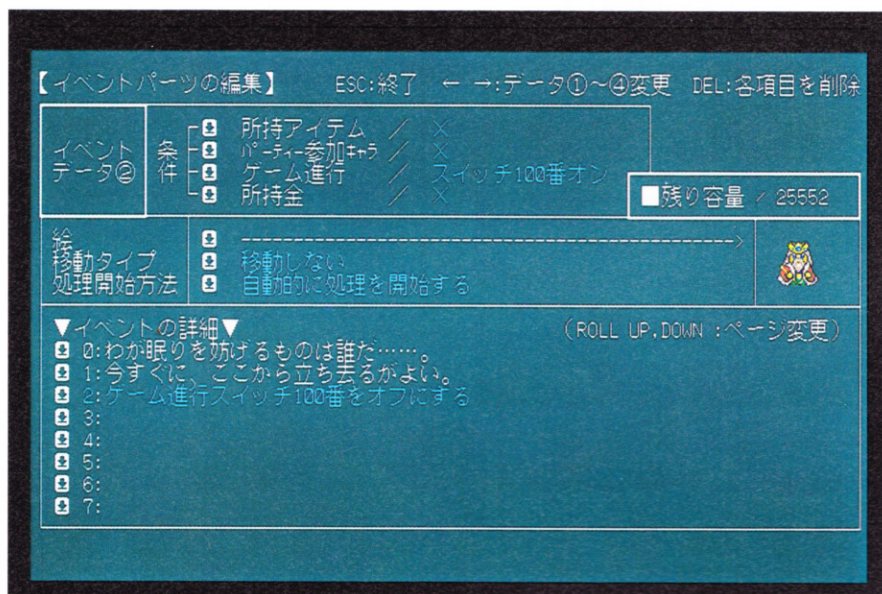
次に、暗闇のイベントを作ります。イベントデータ①に、〝88番の絵〟と、〝主人公キャラが接触したときに発生する〟という属性のイベントを設定します。〝イベントの詳細〟には、〝イベンを一時消去する〟という命令を設定します。それらを、暗闇にしておきたいマップ上に設置してください。

⬆ダンジョンの中をいくつかの部屋に区切り、暗闇のイベントを設置してみましょう。

⬆プレーヤーが歩くと、暗闇のイベントが消去されます。何が現われるのか、ドキドキしますね。

こうすると、主人公キャラが接触する前のマップは、イベントの設定により黒く表示されていますが、主人公キャラが接触した部分は一時的に消去されてマップが見えるようになります。

イベントの自動処理

〝ゲーム進行〞スイッチとイベントの自動処理を組み合わせると、プレーヤーの操作に応じて、実行中のイベントとは別に設定したイベントを自動的に実行させることができます。

イベントの処理開始方法を〝自動的に処理を開始する〞に設定した場合、イベントを自動的に実行させることができます。このようにイベントを自動的に実行することを、〝イベントの自動処理〞といいます。ここでは具体例として、プレーヤーが墓を調べると、亡霊が現われるイベントを紹介します。

まず、墓のイベントを作ります。イベントデータは①を選び、処理開始方法は〝接触したとき〞を選びます。イベントの詳細には、ゲーム進行スイッチをオンにする命令を設定します。

次に、亡霊のイベントを作ります。イベントデータ①には、亡霊がいないときのイベントを作ります。絵は99番を選び、イベントの詳細には命令を作りません。データ②には、亡霊が登場するときのイベントを作ります。イベントの発生条件は、先ほど設定した〝ゲーム進行スイッチ〞にします。処理開始方法は〝自動的に処理を開始する〞を選びます。イベントの詳細には、左の写真を参考にして命令を作ります。

⬆城のそばに、寂しげな墓地があります。そこで、プレーヤーが十字架のそばに近付いてみると……。

⬆プレーヤーの前に、王様の亡霊が現われました。やすらかな眠りを妨げられて、怒っているようです。

イベントが暴走したら……

自動処理を行なうイベントを作り、テストプレーを行なうと、イベントがいつまでも繰り返されてしまうことがあります。この状態になると、テストプレーを止めようとしてESCキーを押しても、イベントを中断することができなくなってしまいます。

そんなときは、STOPキーを押してください。このキーを押すことによって、イベントを強制的に中断することができます。

では、なぜ同じイベントを繰り返してしまうのでしょうか？ それは、自動的に実行するイベントを設定するときに、そのイベントのなかで、イベントの自動実行の条件を取り消す命令がないからなのです。たとえば、〝ゲーム進行〞スイッチを自動実行の条件とした場合を考えてみましょう。この場合、そのイベントの最後に〝ゲーム進行〞スイッチをオフする命令を設定していないと、いつまでも条件が成立したままですね。ですから、そのイベントが自動的に実行され続けてしまうわけです。

イベントを自動的に実行させる場合は、その条件をしっかり把握しておきましょう。そして、イベントの自動実行の条件を取り消す命令を設定することを、忘れないようにしてください。

ダンジョンを作る

ダンジョンは、RPGではおなじみのイベントです。そのなかに宝物を隠してみたり、敵のボスキャラを潜ませたりして、より楽しいRPGを作ってください。

ここでは２枚のマップを用意して、ダンジョンの外と中とを行き来するイベントを紹介しましょう。

まず、右上の写真を参考にしてダンジョンの外の世界のマップ（以下外部マップ）を、右下の写真を参考にしてダンジョン内部のマップ(以下内部マップ)を作ってください。なお、外部マップには、洞窟の絵などダンジョンの入口に当たる部分を作っておいてください。内部マップを作るときも、出口の絵を設置しておいてください。

次に、外部マップから内部マップへと移動する(ダンジョンの中へ入る)イベントを作ります。これは、外部マップに作ったダンジョン入口の絵の上に設定します。イベントデータ①を選び、絵は99番を選択してください。移動タイプは〝移動しない〞を、処理開始方法は〝接触したとき〞を選びます。イベントの詳細の０行目には、〝場所を移動する〞という命令を作りましょう。移動先は、内部マップに作った出口の絵の隣にしてください。

```
▼イベントの詳細▼                    (ROLL UP.DOWN :ページ変更)
0:MAP=64  ・X=7  ・Y=8 に移動する
1:
2:
3:
4:
5:
6:
7:
```

次に、内部マップから外部マップへと移動するイベントを作ります。絵やイベントの属性は、先ほど作ったダンジョンの入口のイベントと同じにします。イベントの詳細の０行目には、〝場所を移動する〞命令を作り、移動先は、外部マップに作った入口のイベントの隣に設定してください。

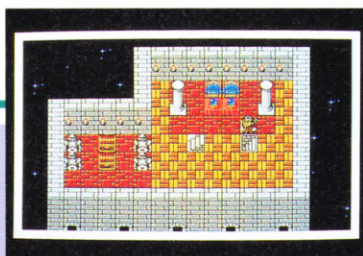
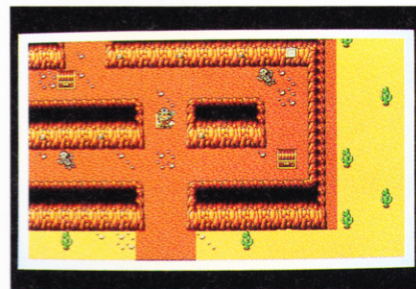
なお、入口のイベントで設定した移動先の場所に出口のイベントが設定してあると、ダンジョンへ入ってもすぐに外へ戻ってしまいます。〝場所を移動する〞命令を使った場合は、移動先の設定に注意してください。

応用例

上で作ったイベントを応用すると、階段を使ってダンジョンを１階と２階に分けることもできます。

それには、まず、ダンジョンの１階と２階の２枚のマップを作って、それぞれのマップに階段を設定する場所を用意しておきます。マップの作成方法は、本書22ページで説明していますので、そちらの方を参照してください。

そして、階段のイベントを設定して、１階と２階のダンジョンをつなげればよいのです。具体的には、本文で紹介したように、〝マップを移動する〞というイベントの命令を使います。ただし、必ず１階から２階へ上がるイベントを１階に設定し、２階から１階へ降りるイベントを２階に設定してください。そうしないと、行ったり来たりができなくなり、階段の意味がなくなってしまいます。

また、この階段のイベントは、お城や民家にも使うことができます。

⬆階段のイベントは、ダンジョンの内部に限らず、城や民家などのいろいろな場所で使えます。

⬆ダンジョン内部のマップは、このような感じで作りましょう。これは岩でできた洞窟型のダンジョンですが、レンガ作りの迷宮型のダンジョンも作れます。

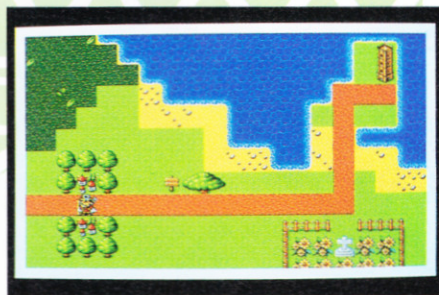
場所を移動する

ここでは、別々の位置に作った2枚のマップを往復させる方法を紹介しましょう。このイベントを応用すれば、2枚のマップを使って階段のイベントも作ることができます。

ここでは、街の外部のフィールドマップと、街の内部のマップを切り替えるイベントを作ってみましょう。

まず、右上の写真を参考にしてフィールドマップを作ってください。この、フィールドマップにある街のマップパーツが、左の〝ダンジョンを作る〟のページで紹介した入口に該当します。街の内部のマップは、左下の写真を参考にして作りましょう。街の入口の砂地のマップパーツは、ダンジョンの出口に該当します。

⬆入口部分がわかりやすいように、柵で街を囲ったり、色違いのマップパーツで道を作るのもいいでしょう。

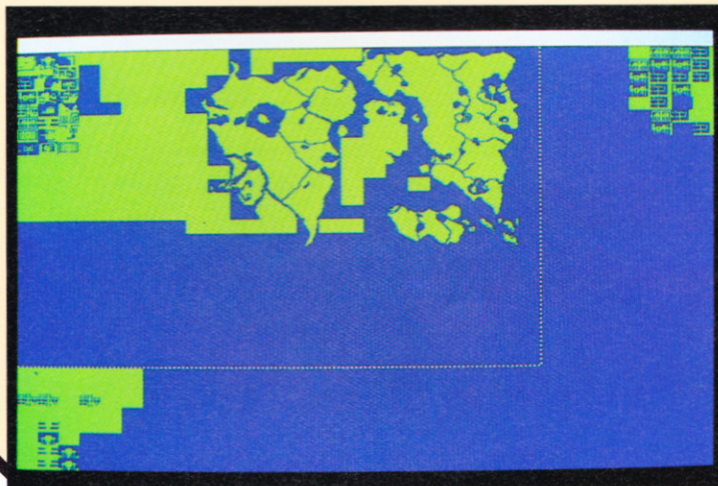
次に、フィールドマップから街の中へ移動するイベントを作ります。街のマップパーツの上に、イベントパーツを設置してください。イベントデータ①を選び、イベント発生条件は〝接触したとき〟に設定します。イベントの詳細には、〝場所を移動する〟命令を選びます。移動先は、街の内部マップの砂地のパーツの隣にしてください。

最後に、街の内部からフィールドの外に出るイベントを作ります。イベントパーツは、街の内部の入口部分に作った、砂地の上に設置します。イベントの属性は、さきほど作った街の中へ移動するイベントと同じにします。そして、イベントの詳細に〝場所を移動する〟命令を作ってください。移動先は、フィールドマップに作った街のマップパーツの隣にします。

マップは区切って使いましょう

このDante98には、空を飛ぶ乗物として〝飛行船〟が用意されています。プレーヤーが飛行船で移動すると、通常は通行不可能な海や山の上を通ることができます。もちろん、ダンジョンの外壁を通過することもできます。つまり、飛行船で移動すると、ダンジョンの内部として設定したマップの上も移動できてしまうのです。飛行船が地下を移動するのは不自然ですね。

そこでDante98では、全体マップを区切って、ふたつのマップエリアに分けることができるようになっています。この機能が、〝マップの境界線を設定する〟という機能です。この機能によって分けられたふたつのマップエリアは、たとえ飛行船を使って移動しても、境界線を越えて行き来することはできません。

そして、片方のマップエリアにはゲームの地上部分を表わすマップを作成し、もうひとつのエリアにはダンジョンや城の内部のマップを作ります。こうすれば、フィールドマップとして設定したマップエリアだけを飛行船で移動できるようになり、ダンジョンマップの上を飛行船で移動できないようにできるのです。

なお、〝マップの境界線〟の詳しい説明は本書の20ページで説明しています。

⬅これが〝マップ境界線〟の編集画面です。このサンプルでは、画面左の3×3ブロックのマップをフィールドマップの作成に割り当てています。右上には街や城のマップが、左下にはダンジョンのマップが作ってあります。

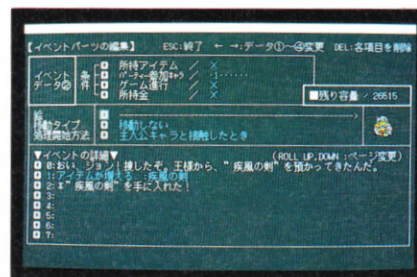
漢字や全角文字を入力する方法

ここでは、主人公キャラの名前やゲーム中に表示させる文章に漢字やひらがなを使う方法を紹介しましょう。パソコンは、通常はアルファベットや英字しか扱えません。しかし、VJE-Σという特殊なプログラムを使うことによって漢字が入力できるようになるのです。

パソコンは通常の状態では、アルファベット、またはカタカナしか入力できません。しかし、日本語フロントエンドプロセッサ(通称FEP)という漢字変換プログラムを使うと、漢字を入力することができるようになります。

Dante98でも、FEPを使うことによって主人公キャラやアイテムなどに、ひらがなや漢字を使うことができるようになります。

本書に添付しているインストールディスクには、VJE-ΣというFEPが収録されています。本ソフトをフロッピーディスクで使用する場合は、インストール作業にて、自動的にユーザーディスクに組み込まれます。

また、ハードディスクをお使いの方は、VJE-Σ以外のFEPを使用することもできます。しかし、その場合はパソコン本体の空きメモリー容量やハードディスクの残り容量などに注意してください。ほかのFEPを使用する場合の手順や登録方法などは、それぞれのFEPのマニュアルを参照してください。

⬆Dante98では、主人公キャラやアイテム、魔法などにひらがなや漢字を使うことができます。また、全角文字の記号やカタカナも使えます。

それでは、VJE-Σを使った漢字の入力方法や、使う上での注意点などを説明していきます。

漢字や全角文字の入力に使うキーの一覧

コントロールキー
これは、コントロールキーといいます。VJE-Σでは、入力状態の変更や、VJE-Σを起動するときに、ほかのキーと組み合わせて使います。

ファンクションキー
ファンクションキーは、未確定文字をカタカナや半角文字にしたり、漢字の読みを入力するときのモードを切り替えたりするときに使います。

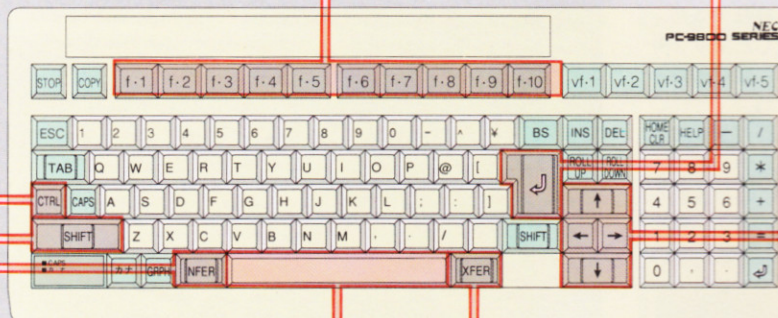
リターンキー
入力した文字をそのまま画面に表示したり、未確定の漢字を確定文字にして画面に表示したりするときに、このリターンキーを押します。

シフトキー
シフトキーは、パソコンのマニュアルに書いてあるような、大文字や小文字の入力などの機能と同じ働きをします。詳しくは、パソコンのマニュアルをご覧ください。

カーソルキー
同じ読みを持つ漢字のことを候補といいます。このカーソルキーは、XFERキーを押して漢字の候補を表示したあとで、次の候補を表示させるのに使います。

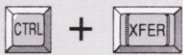
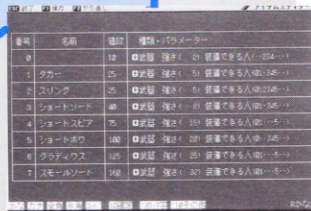
NFERキー
NFERキーは、入力した未確定文字を確定文字にして、あなたの指定した位置に表示します。このキーは、リターンキーやXFERキーでの確定と同じ働きをします。

スペースキー
未確定の文字を漢字に変換します。もし変換中の文字があれば、次の候補を表示します。また、空白を表示させるのもこのキーです。

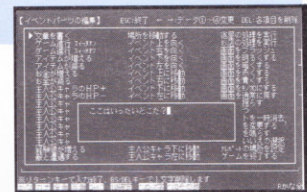
XFERキー
VJE-Σを起動するときにCTRLキーと同時に押します。また、リターンキーと同じように、未確定文字を確定文字にする働きもあります。

ファンクションキーを押したときの動作

	未確定文字がある場合	CTRLキーを押しながら
f・1	入力した未確定文字を、すべて全角のひらがなで表示します。このあと、リターンキーなどの確定キーを押すと、文字が確定されます。未確定文字がない場合は、ひらがな変換などの動作は行ないません。	漢字の読みを入力するとき、未確定文字を全角のひらがなで表示する、ひらがな入力モードにします。もし、ひらがなのままでよいのであれば、そのままリターンキーを押せば、確定文字となります。
f・2	未確定文字をすべて全角のカタカナで表示します。ひらがな変換と同じように、確定キーを押すと文字が確定されます。こちらも、未確定文字がない場合は、カタカナ変換の動作は行ないません。	こちらは、未確定文字を全角のカタカナとして表示する、カタカナ入力モードに変更します。こちらも、ひらがな入力と同じように、そのままリターンキーを押すと、確定文字となります。
f・3	入力した未確定文字を全角の英字で表示します。入力したとき、CAPSキーが押されていれば英字は大文字で表示され、押されていなければ小文字で表示されます。英単語などの入力に使うとよいでしょう。	ローマ字で未確定文字を入力する、ローマ字入力モードに変更します。ローマ字入力とは、〝A〞と入力すると、画面上に〝あ〞と表示され、〝K〞と〝O〞を入力すると〝こ〞と表示される入力方法のことです。
f・4	f・3キーと似ていますが、こちらは半角文字で表示します。ただし、未確定文字に、ひらがなやカタカナがある場合は、それらの文字が半角文字のカタカナで表示されます。	未確定文字を、半角文字で入力するモードです。この入力モードでは、ローマ字入力による漢字変換ができないので注意してください。漢字変換を行なう場合は、半角文字のカタカナで入力してください。
f・5	区点コード、あるいはJISコードをあらかじめ4桁の数字で入力し、このキーを押すことによって、コードに対応する文字に変換します。コード表と文字の対応表が手元にない人は使いづらいかもしれません。	読みがなのない、矢印などの記号を入力するときに使う、記号入力モードになります。カーソルキーで表示したい記号を選択してリターンキーを押してください。このモードを抜けるには、ESCキーを押します。

FEPの起動方法

CTRL ＋ XFER

FEPは上のように、CTRLキーを押しながらXFERキーを押すことによって起動できます。また、FEPが起動した状態で上記のキーを押すと元に戻ります。なお、文字の入力が終わったら必ずFEPを起動していない状態にしてください。

⬆FEPを起動すると、画面の下に写真のようなメニューが表示されます。

FEPとは何でしょう?

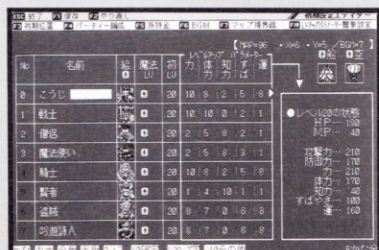
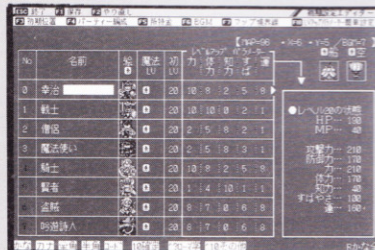
日本語FEPは、〝日本語フロントエンドプロセッサ〞と読みます。これは漢字変換プログラムのことをさし、入力した漢字のよみがなを、目的の漢字に変換したり、ひらがなを入力したりするのが主な役割です。

⬆FEPが起動している状態では、キーボードから入力した漢字の読みなどの文字が黄色で表示されます。

アイテムの名前にひらがなや漢字を使ってみよう

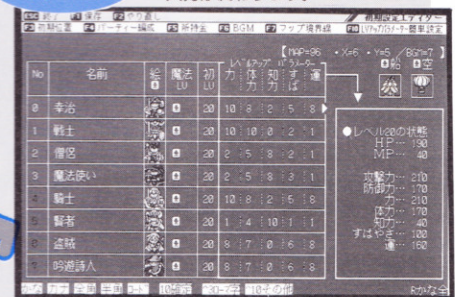
それでは、実際にプレーヤーキャラに漢字を使って名前をつけてみましょう。

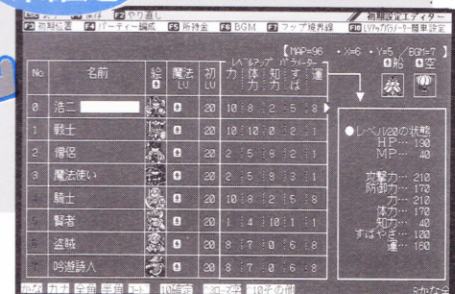
まず、〝主人公キャラの初期設定〞を起動してください。そして、カーソルをプレーヤーキャラの〝名前〞という欄に移動してください。

これで、名前の入力ができます。

では、キーボードにあるCTRLキーを押しながら、XFERキーを押してみてください。画面下に、〝かな〞とか〝記号〞とかの文字が表示されたと思います。これが、FEPが起動された状態なのです。もう一度同じキーを押すと、画面下の表示が消えて、FEPが起動していない状態になります。実際の漢字の入力のしかたは、下の写真の説明を見てください。

⬆まずは、あなたが入力したい漢字の読みを、ひらがな、またはカタカナで入力します。入力し終わったら、スペースキーを押してください。

⬆入力したい漢字が表示された場合は、リターンキーを押して文字を確定します。もし、違う場合は、もう一度スペースキーを押してください。

確定

⬇先ほど選んだ漢字が確定文字になり、入力が終わります。

未確定

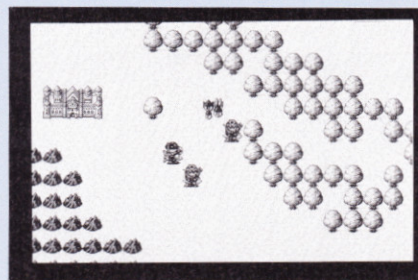
⬇次の漢字が表示されます。このようにして入力する漢字を選んでください。

※注意……名前や文章を入力する場合以外のときに、FEPを起動させていると、ソフトの動作に異常をきたす場合があります。名前や文章の入力が終わったら、必ずFEPを起動させていない状態に戻してください。

キミの作ったロールプレイングゲームをログインソフトウェアコンテストに送ろう

自分でゲームを作ったら、誰かに見てもらったり、遊んでもらったりしたくなりますよね。そんなときは、ログインソフトウェアコンテストに応募してください。自信のある、なしは関係ありません。

ログインでは、ログインソフトウェアコンテスト(通称ソフコン)という、読者から送られてきたゲームプログラムや、ゲームのアイデアなどの作品を募集し、審査するコンテストを開催しています。ソフコンについては、右のページに詳しく説明してありますので、そちらを参照してください。

このソフコンでは、ツクール部門というものがあり、そこで『RPGツクール Dante98』で作ったロールプレイングゲームの作品を募集します。

応募された作品には厳正な審査が行なわれます。優れた作品に対して、順にGrand Prix、2nd Prize、そして、3rd Prizeの各賞が贈られて、ログイン誌上の〝ソフコンPRESS〟で発表されます。その際、各賞に応じた賞金も贈られますので、みなさんもドンドン作品を送ってください。

⬆あなたが『Dante98』で作ったRPGを、ログインのソフコンのツクール部門にドンドン送ってください。みなさんのご応募をお待ちしています。

ログインとはこんな本です

⬆これが、全国の書店で発売されているログインという雑誌です。ログインは、月に2回発売されるパソコン関連分野の情報誌として、みなさんに最新の情報をお届けしています。もし書店で見かけたら、ちょっとのぞいてみてください。新作パソコンゲームの紹介や、ゲームの攻略方法を初め、映画、ビデオソフトなど、いろいろな情報が詰まってますよ。

ログインは月に2回、第1、第3金曜日に発売される、パソコンの総合情報誌です。パソコンの情報以外にも、映画や書籍、そしておもちゃなどのホビーに関する幅広い情報記事を掲載しています。

もちろん、パソコンのゲームの最新情報や、徹底解剖などの記事も盛りだくさんですし、自分でゲームを作るためのアドバイスなどの記事もあります。また、毎号いろいろな楽しい特集記事も載っていますので、この機会にぜひお目通しください。

ログインソフトウェアコンテストとは?

これは通称ソフコンと呼ばれ、本誌ログインが創刊当時から開催している、投稿ソフトウェアのコンテストです。

誌上には、ソフコンの入選作品の発表の場として、ソフコンPRESSというコーナーがあります。ここでは、入選作品の発表に加え、プログラムを組む上での難点を解説するコーナーや、パソコンで絵を描くときの基礎知識などの記事もあり、プログラムなどの作品を作ろうとしている方の、お助けコーナーとして、好評を博しております。

また、プログラムなどの入選作品は、パソコンショップなどに設置されている、ブラザー工業(株)のソフトウェア自動販売機〝タケル〟で販売されますし、ときにはファミコンを初めとした、家庭用ゲーム機に移植され、販売されることもありますので、みなさん奮ってご応募ください。

⬅プログラムの知識がなくてもゲームが作れるツクールシリーズも「アドベンチャーツクール98」や、シューティングゲームツクールの「バカスカウォーズ」などがあります。ソフコンには、それぞれのツクールの部門も設置されていますので、いろんなツクールで制作したゲームをドンドン応募してみてください。

⬆このゲームは以前ソフコンでGrandPrixを受賞した投稿作品です。ソフコンではこういった、読者からの投稿作品を紹介したり、入選には至らなかった作品でも、誌上を通じて作者にアドバイスしています。また、入選すると作者には賞金が授与され、作品はブラザー工業(株)の〝タケル〟で販売されます。

作品を応募するときの注意

応募方法

応募作品を送るときは、必ず以下の書類を同封してください。

①郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、賞金の振り込み口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人の氏名、名義人の住所)を明記したもの(住所、氏名、名義人氏名にはフリガナをつけてください)。なお、20歳未満の方は、保護者の承認を受け、保護者の住所、氏名、電話番号も明記してください。

②ゲームを作るのにかかった時間や作品に対するちょっとしたコメントなども書いてください。

応募に関しての注意

①入選した作品の著作権は、(株)アスキーに帰属します。

②原則として、応募された作品は返却しません。応募する前に、データのバックアップを取っておいてください。どうしても作品を返却してほしい場合は返信用の封筒と切手を同封し、目立つところに作品返却希望と明記してください。

③入選作品の賞金は、作品が掲載されたログインが発売された日の翌月の末日に、指定口座に振り込まれます。

賞金

Grand Prix……………5万円
2nd Prize……………3万円
3rd Prize……………1万円

あて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ログイン編集部
『ソフコンツクール部門』係

PC-9801でキミだけのオリジナルRPGが簡単に作れる

RPGツクール Dante98

■企画・制作
ログインソフト編集部

■プログラム
山下信行

1992年12月19日
定価5,500円（本体5,340円）

発行人　藤井章生
編集人　塩崎剛三
発行所　**株式会社アスキー**
〒107-24　東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
振　替　東京4-161144
大代表　(03)3486-7111
出版営業部　(03)3486-1977(ダイヤルイン)

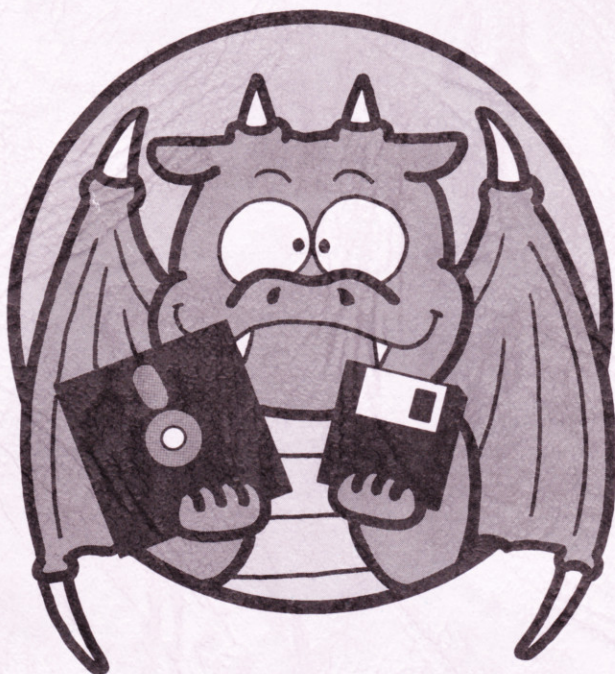
本書およびソフトウェアの内容に関する質問はこちらにお願いします
ログイン情報質問電話　(03)3796-1918
(受付時間　祝祭日を除く、毎週月曜日から木曜日の午後2時から午後5時まで)

本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について(ソフトウェア及びプログラムを含む)、株式会社アスキーから文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

編　集　河野真太郎、川村篤、堀井洋、青山豊
編集協力　山内正啓、庭山明子、小沢佳世
制　作　本間智嗣、和光陽子
デザイン　笠倉綾子(パルスタジオ)
表　紙　3Dイラスト…日野譲、撮影…高瀬ゆうじ
イラスト　月之座、二木志乃、田宮朋子、和光陽子
印　刷　大日本印刷株式会社

ISBN4-7561-0665-X C3055 P5500E

●13055

フロッピーディスクの取り出し方

●右のディスクポケットに、3.5インチと5インチのフロッピーディスクが2枚ずつ入っています。メディアによるソフトの内容の違いはありません。お手持ちのPC-9801に内蔵されているフロッピーディスクドライブと同じタイプのフロッピーディスクを取り出してください。

●ソフトウェアの利用方法は、本書10ページの〝『Dante98』を使うための準備〟および、16ページの〝ゲームの作り方〟をご覧ください。

●ディスクポケットには、〝ユーザーディスク〟用のディスクラベルが入っています。〝『Dante98』を使うための準備〟の内容に従い、ユーザーディスクを作成したら、このラベルを貼ってお使いください。

※付属したディスクに収録したソフトウェアはすべて著作権法上の保護を受けています。
COPYRIGHT (C) 1992 by NOBUYUKI YAMASHITA
COPYRIGHT (C) 1992 by ASCII Corporation
※MS-DOSは米国Microsoft社の登録商標です。

LOGiN DISK&BOOKシリーズ

PC-9801でキミだけのオリジナルRPGが簡単に作れる

RPGツクール Dante98

ユーザーディスク1

PC-9801シリーズ
5″-2HD
For MS-DOS(Ver. 3.1以降)

©1992 by NOBUYUKI YAMASHITA ©1992 by ASCII Corporation

LOGiN DISK&BOOKシリーズ

PC-9801でキミだけのオリジナルRPGが簡単に作れる

RPGツクール Dante98

ユーザーディスク2

PC-9801シリーズ
5″-2HD
For MS-DOS(Ver. 3.1以降)

©1992 by NOBUYUKI YAMASHITA ©1992 by ASCII Corporation

RPGツクール Dante98

LOGiN DISK&BOOKシリーズ

PC-9801でキミだけのオリジナルRPGが簡単に作れる

RPGツクール Dante98

ユーザーディスク1

PC-9801シリーズ 3.5″-2HD
For MS-DOS
(Ver. 3.1以降)

©1992 by NOBUYUKI YAMASHITA
©1992 by ASCII Corporation

RPGツクール Dante98

LOGiN DISK&BOOKシリーズ

PC-9801でキミだけのオリジナルRPGが簡単に作れる

RPGツクール Dante98

ユーザーディスク2

PC-9801シリーズ 3.5″-2HD
For MS-DOS
(Ver. 3.1以降)

©1992 by NOBUYUKI YAMASHITA
©1992 by ASCII Corporation

LOGiN DISK&BOOKシリーズ

PC-9801でキミだけのオリジナルRPGが簡単に作れる

RPGツクール Dante98

インストールディスク1

PC-9801シリーズ
5″-2HD
For MS-DOS(Ver. 3.1以降)

©1992 by NOBUYUKI YAMASHITA ©1992 by ASCII Corporation

LOGiN DISK&BOOKシリーズ

PC-9801でキミだけのオリジナルRPGが簡単に作れる

RPGツクール Dante98

インストールディスク2

PC-9801シリーズ
5″-2HD
For MS-DOS(Ver. 3.1以降)

©1992 by NOBUYUKI YAMASHITA ©1992 by ASCII Corporation